平成3年4月1日発行（毎月1回1日発行）第9巻　第4号　通巻89号　昭和59年2月6日第三種郵便物認可

提督の決断
ファンタジーⅣ
エメラルド・ドラゴン
ドラゴンナイトⅡ

特集 快適感覚MSXView

難しい操作もマウスでカンタンに！　この快適感覚をキミにも味わってほしい。

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37㎜ピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円（税別）

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円（税別）

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップⅡ』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円（税別）

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。（右）そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。（左）

連射ジョイパッドJS-303T **標準価格2,000円（税別）**
グラフィックボールGB-6 **標準価格9,800円（税別）**

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。（MSX2の256色モードにも対応可。）

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円（税別）

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円（税別）

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールⅠには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

クリエイティブパソコンF1XV
HB-F1XV 標準価格69,800円（税別）

F1-SYSTEM

さて次は何へ発展させようか。

キミのMSXは、もっとエキサイティングになる。さらに有能になる。リアルなスポーツシミュレーションゲームと実用ソフト3部作。F1はソフトでも期待に応えてくれる

実在のコースをそっくり採用。ゴルフ場の雰囲気をリアルに楽しめるゴルフゲーム。

◎GMG八王子ゴルフ場、サザンクロスC.C、田人C.C、長瀞C.C、計4つの実在コースのデータを再現。コースに起伏があるなど本物のコースのリアルなシミュレーションができる。2つの練習コースも入っています。◎スタンス、グリップ等細かくプレイ設定可能。キャディさんのアドバイス機能つき。◎ストローク、マッチ、トーナメント、トレーニングの4モード。◎合計4人までプレイ可能。◎BGMはFM音源対応。◎システム手帳つき。

Membership Golf
メンバーシップゴルフ

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB　MSX2 ×2
©Sony Corporation/KLON
HBS-G069D **標準価格7,800円(税別)**

選手のキャラクターが伝わってくる。リアルでエキサイティングな野球ゲームとはまさに、このこと。

⚾大リーグイメージ球団と往年の名選手によるレトロ球団を含め、全部で14球団。⚾ペナントレース、オープン戦、監督モード、ホームランモードの4プレイモード。⚾ドームスタジアム、プロスタジアム、市民スタジアムの3つの球場。レトロ球団を選ぶとレトロ球場にもなる。⚾バックネット側からとセンター側からの2種類のプレイ画面。⚾生々しい迫力のFM音源対応BGM。

プレイボール
PLAYBALL III

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB　MSX2 MSX2+
©Sony Corporation/KLON
HBS-G068D **標準価格6,800円(税別)**

文書づくりをより楽しく発展させる有能ソフト3部作。

MSXが有能なワープロに進化するワープロソフト。

●30文字×20行のゆとりの画面表示。●プルダウンメニュー方式採用。●MSX-JE対応なので漢字変換もスピーディ。●約100種のイラスト集つき。イラスト入りの文書ができる。●文字修飾機能、文字サイズも豊富。●ブロック編集機能で編集もやさしい。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。)　MSX2 ×2

-対応プリンター：HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
イラスト・デザイン ©Broderbund Japan
HBS-B012D **標準価格6,800円(税別)**

はがきならおまかせ。データベース感覚の住所録ソフト。

●ディスク1枚につき約1,000件の住所登録ができ、多重検索、五十音順自動ソート、グルーピングも可能。●毛筆フォントディスク付属で、毛筆書体による宛名印字ができる。●はがき裏書専用ワープロつき。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。)　MSX2 ×3

-対応プリンター：HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

はがき書右衛門(はがきかきえもん)
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
HBS-B013D **標準価格7,800円(税別)**

カードもはがきもレターヘッドも多彩にこなす。カラープリントのための簡単、充実ソフト

●グリーティングカード、はがき、ポスター、封筒など7種類のメニューを用意。●イラストパターンは126種類。オリジナルイラスト作成もできる。(漢字ROMが必要です。)　MSX2 ×2

-対応プリンター：HBP-F1C(7色カラー印刷可)、HBP-F1、PRN-M24II

手づくり印刷キット
プリントショップII
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©1988 Broderbund Japan/©1989 Sony Corporation
HBS-B014D **標準価格12,800円(税別)**

MSX2パソコンが漢字BASICマシンに変身。

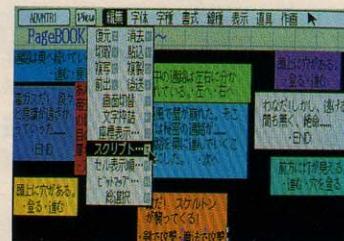
いままでのMSX2機でもBASIC上で漢字が使用できる。HB-F1XDmk2やF1XDと組み合わせれば、『文書作左衛門』『はがき書右衛門』も使用可能。
●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。●MSX-JE内蔵。●約150,000語(複合語含む)の連文節変換辞書内蔵。
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©ASCII Corporation ©1985、エルゴソフト ©1985、1988、Sony Corporation

MSX標準日本語カートリッジHBI-J1 **標準価格17,000円(税別)**

F1·SOFTWARE

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。
● MSX はアスキーの商標です。

APRIL 1991 **4**

特集 ―― 56

快適感覚 MSXView

複雑なコンピューターの操作を、視覚的に処理するのがGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェース)。MSXViewの登場により、その操作環境がMSX上で実現する。

■春はあけぼの、たりらりら一ん ―― 6
MSX SOFT TOP30

■キミの疑問を解決するよーっ! ―― 10
Mマガホットライン

■今回はラオックス ザ・コンピュータ館へ行って来たゾ!! ―― 11
東京ショッピングマップ

■さあ、去年の人気モノを思いだしてみよーぜっ! ―― 12
BHS大賞発表

■MSXView用アプリケーションツール入り ―― 70
MSXディスク通信

■スキー場にA1STを持ち込み、雪の夜のゲーム大会と洒落てみた ―― 72
PegasusのA1ST奮戦記

■コーナー独立第1回目は、すぎやまこういち先生へのインタビューだ! ―― 74
ヲタッキー鹿野のゲームAV情報

MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM

CONTENTS

COVER
イラスト/加藤 直之
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 秀樹

44

48

52

■なんかいつもと雰囲気が違うぞ。それゆけスマート！ ―― 82
MSXゴー
桜玉吉の思い出のーと ―― 83
MSXゲーム指南技あり一本 ―― 85
おたよりハッスル ―― 88
MSX人生相談 ―― 90

■ファジーの次はバーチャルリアリティー!? ―― 92
ハイテクワンダーランド

■ゲームデザインは一日にしてならずんばだったら ―― 94
コンピューターRPGを創る

■さらにパワーアップしたMUSIC WORKSHOPをよろしく ―― 96
音楽のこころ

■大小さまざまなネットワークを紹介します ―― 104
レッツエンジョイNETWORK

■今月はコンピューターウイルスの話 ―― 106
人工知能うんちく話

■苦節9ヵ月。待望のRPG、Mマガクエストが完成にこぎつけた ―― 110
ラッキーのプログラミングに夢中!

■専用プリンター以外で、MSXのリストを印字するツールを作成 ―― 122
テクニカル・アナリシス

■DTMFってなんだか知っているかな？ ―― 126
ハードウェア事始め

■さあ、早く見とくれよ！ お待ちかねの発表だよ ―― 142
お年玉プレゼント当選者発表

■売っちゃえ、買っちゃえ、交換しちゃえ！ ―― 144
売ります買います

■新連載のアセンブラの神様を読むのだ ―― 130
PROGRAM HOUSE
ソフトウェアコンテスト ―― 133
ショート・プログラム・アイランド ―― 136

NEW SOFT

提督の決断 ······ 16
ピーチアップ総集編 ······ 18
エアホッケー ······ 19
ディスクステーション23号 ······ 20
ドラゴンアイズ ······ 20
全国新作予報 ······ 21

最新ゲーム徹底解析

ファンタジーⅣ ······ 44
ドラゴンナイトⅡ ······ 48
エメラルド・ドラゴン ······ 52

SOFTWARE REVIEW

シード オブ ドラゴン ······ 22
フリートコマンダⅡ 黄昏の海域 ······ 24
ランペルール ······ 25
もりけんのすけべで悪いかっ!! ······ 26
●スーパーピンクソックス
●ピンクソックス4

INFORMATION ······ 76
EDITORIAL ······ 146

25

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-3796-1903

MSX SOFT TOP 30

この時期、卒業やら入学やらで世間が騒がしくなってくるが、TOP30だって忙しいのだ。先月惜しくも2位だった『エメラルド・ドラゴン』が、今月は1位を獲得。発売日が月末だったこともあり、やっと実力発揮というところかな？　それと同じことは『銀河英雄伝説Ⅱ』にもいえるよね。こりゃ来月が楽しみだ。

1 エメラルド・ドラゴン

●グローディア　'90年12月26日発売

戦闘シーンのキャラクターの動きがとってもかわいいこのゲーム、とくにタムリンの腕パタパタがいいよね。そのタムリン、隊列を組むときに先頭にしておくと効率よく戦えるのだ。とんでもない魔法で、敵を一網打尽にするのは気持ちいいぞ。

2 ディスクステーション21号

●コンパイル　'91年1月11日発売

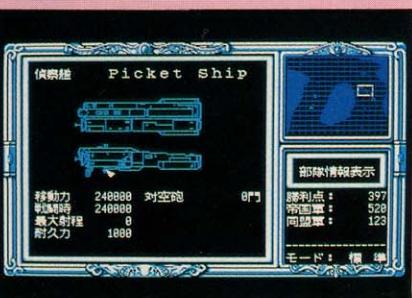
今月のDS、『コラムス』で遊んじゃダメ！　だってこんなにおもしろいゲームなのに、ジュエルを100個消した段階でお知らせに移っちゃうんだもの、クスン……。ん？　DSの存在はそういうものだって？　そか、じゃ次は『F1道中記』で遊ぼ。

3 銀河英雄伝説Ⅱ

●ボーステック　'90年12月21日発売

前作に比べより豪華になったオープニングデモ、アニメビデオにも負けない出来なのだ。ところで、銀英伝といえばラインハルトとヤンだよね。このふたり、ファンの数はどちらが多いのだろうか？　ファンの方、至急報告されたし！

4 サークⅡ

●マイクロキャビン　'90年12月14日発売

しかし勇者というのはなぜか女の子にモテるらしい。このゲームの主人公ラトクも、両手どころか両手両足に花というなんともウハウハなご身分なのだ。最終的にどの娘と結ばれるかはいいとして、ひとりくらい譲ってくれてもいいじゃない？

5 FRAY サーク外伝

●マイクロキャビン　'90年12月6日発売

フレイちゃん、今月もラトクに追いつきませんでした、残念。ところでGO GO ピクシーゲームはもう遊んだかな？　ここに登場するデカフレイもかわいいけど、やっぱり頑張るフレイちゃんが一等かわいいよね。フレー、フレー、フレイ！

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
1	2	エメラルド・ドラゴン	グローディア	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	7320
2	NEW	ディスクステーション21号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円	アプリケーション	4230
3	5	銀河英雄伝説II	ボーステック	MSX2	2DD	9800円	シミュレーション	4120
4	1	サークII	マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	3620
5	4	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	MSX2 turbo R	2DD 2DD	7800円 7800円	アクション	3310
6	NEW	ピンクソックス4	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	3600円	アプリケーション	3170
7	7	ランペルール	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円	シミュレーション	2750
8	10	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	2560
9	9	フリートコマンダII 黄昏の海域	アスキー	MSX2	ROM	9800円	シミュレーション	2130
10	13	三國志II	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	14800円 14800円	シミュレーション	1770
11	NEW	ピーチアップ8号	もものきはうす	MSX2	2DD	3800円	アプリケーション	1550
12	8	DPS SG	アリスソフト	MSX2	2DD	6800円	アドベンチャー	1520
13	6	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	4800円	アプリケーション	1480
14	11	大航海時代	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円	シミュレーション	1260
15	NEW	ドラゴンナイトII	エルフ	MSX2	2DD	7800円	ロールプレイング	1250
16	15	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円	ロールプレイング	1210
17	NEW	聖戦士ダンバイン	ファミリーソフト	MSX2	2DD	8800円	シミュレーション	1150
18	3	ディスクステーション20号	コンパイル	MSX2	2DD	2980円	アプリケーション	860
19	NEW	MIDIサウルス	BIT2	MSX2	2DD	19800円	アプリケーション	850
20	23	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	MSX2	2DD	9800円	ロールプレイング	680

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
21	19	シード オブ ドラゴン	リバーヒルソフト
22	14	コラムス	日本テレネット
23	16	花のももこ組!	日本物産
24	22	にゃんぴ&さむゲームス総集編	コンパイル
25	20	ピーチアップ7号	もものきはうす
26	17	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ
27	11	F1道中記	ナムコ
28	―	ピンクソックス3	ウェンディマガジン
29	NEW	MSXView	アスキー
29	―	BURAI 上巻	リバーヒルソフト

集計方法 このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間 1991年1月1日から1月31日までの期間が対象となっています。

読者が選ぶTOP20

エメラルド・ドラゴン

⬆エンディングまでの道のりは超長い！つまり長ーく遊べるってことだよね。

さて、今月から新たに集計の始まる『読者が選ぶTOP20』、1年間応援してちょうだいな！

早速ランクに目をむけてみましょうか……、ややさすがに新しめのソフトが並んでるな。年末に発売されたばかりの『エメラルド・ドラゴン』がいきなり4位ですか？『FRAY』や『サークⅡ』も順当に票を伸ばしているなぁ。早くも大賞候補出現ってとこかな？

今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	三國志Ⅱ	光栄	110
2	2	イースⅡ	日本ファルコム	100
3	4	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	96
4	－	エメラルド・ドラゴン	グローディア	80
5	3	サーク	マイクロキャビン	75
6	6	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	64
7	10	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	59
8	9	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	52
9	－	サークⅡ	マイクロキャビン	49
10	5	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	42

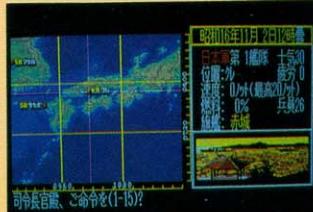
●2月7日現在

累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	三國志Ⅱ	光栄	110
2	3	イースⅡ	日本ファルコム	100
3	5	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	96
4	－	エメラルド・ドラゴン	グローディア	80
5	2	サーク	マイクロキャビン	75
6	9	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	64
7	－	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	59
8	8	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	52
9	－	サークⅡ	マイクロキャビン	49
10	6	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	42
11	－	大航海時代	光栄	39
12	4	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	36
13	－	銀河英雄伝説	ボーステック	31
14	7	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	19
14	－	野球道Ⅱ	ブラザー工業	19
16	16	スペースマンボウ	コナミ	18
16	－	ランペルール	光栄	18
18	12	激突ペナントレース2	コナミ	17
19	－	魔導物語1-2-3	コンパイル	16
20	－	ドラゴンナイト	エルフ	15

●2月7日現在

TAKERU TOP10

最近新作が少なくてて、ちょっぴり寂しい『TAKERU TOP10』。しかしどんな古いソフトでも品切れなしで買えるというのはありがたいよね。そんななかで、初登場以来つねにTOP10内にランクインしている『リップスティックアドベンチャー2』というゲーム、キミも気になっていたんじゃないかな？　このゲーム、ジャンルで分けるとエッチということで敬遠してる人もいるかもしれない。でもアドベンチャーゲームファンを自称するキミなら、ぜひ一度遊んでみてほしいな。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格［税込］
1	MSXディスク通信 2月号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
2	野球道Ⅱ	日本クリエイト	MSX2	8000円(3.5D)
3	MSXファンダムライブラリー8	MSX・FAN	MSX2	2800円(3.5D)
4	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
5	パラメデス	ホット・ビィ	MSX2	4900円(3.5D)
6	吉田コンツェルン	MSXマガジン	MSX2＋	4500円(3.5D)
7	MSXディスク通信 創刊号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
8	リップスティックアドベンチャー2	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)
9	電脳学園シナリオⅢ トップをねらえ！	ガイナックス	MSX2	7400円(3.5D)
10	MSXディスク通信 1月号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)

●2月4日現在

リップスティックアドベンチャー2

⬆本格的アドベンチャーを楽しみつつ、かわいい女の子にも会える。グーですな。

期待の新作ソフトTOP10

提督の決断

⬆発売日までしばし待て！　今月の徹底解析を読んで研究するもよし。

最近は新作ソフトが発表されるやいなや、すかさずランクに顔を出すよね。やはり新しいソフトには、それだけの魅力があるんだろうな。とくにおもしろかったゲームの続編ともなれば、期待は高まるばかりだ。ここしばらくランクを賑わせている『信長の野望・武将風雲録』などもその１本だと思うけど、やはりみんなの期待がこういうソフトを支えているんだよね。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	信長の野望・武将風雲録	光栄	239
2	2	提督の決断	光栄	175
3	3	アルシャーク	ライトスタッフ	101
4	6	シンセサウルスVer.3.00	BIT²	60
5	4	ポッキー2	ポニーテールソフト	52
6	−	RAY・GUN	エルフ	28
7	−	イルミナ!	カクテル・ソフト	25
8	7	火星甲殻団 ワイルドマシン	アスキー	17
9	−	ソーサリアン	日本ファルコム	16
10	−	銀河英雄伝説Ⅱ シナリオ集	ボーステック	14

●２月７日現在

キミも今日からレビューアーだ!

最近いろいろなゲームの出ているなか、僕のイチオシは『野球道Ⅱ』だ。このゲームをやると、監督の辛さや人間関係などがよくわかるようになるよ。僕はダイエーのファンなので、今年はよりいっそう田淵監督を応援したくなっちやった。プロ野球ファンなら、ペナントレースが始まる前にぜひ楽しんでみて！

埼玉県 細井英司 15歳

僕が遊んだゲームの中で一番好きなのは『マスター オブ モンスター』だ。自分の操るモンスターが成長していくのをみるのはとても楽しい。またマップを製作することもできるので、何度も遊べる点もいいね。できるならグラフィックを強化し、モンスターや魔法の数を増やして続編を出してほしいな。

神奈川県 大塚健児 15歳

さて、今月は編集部からのお知らせをふたつ。大好評の『読者モニター募集』は、今回でしばらくお休みね。今までに送られてきたモニターレポートは機会をみて発表するのでお楽しみに。そしてもうひとつ、来月からこの『読者レビュー』のコーナーで紹介するキミたちのレビューが少し長くなるぞ。というわけで、こちらはドンドン送ってきとくれよ。

今月のモニター当選者

ランスⅡ 反逆の少女達
青森県 大田幸宏 20歳

シンセサウルスVer.3.00
東京都 新田洋平 14歳

RAY・GUN
大阪府 高橋彰男 19歳

麻雀悟空 天竺へのみち
福岡県 今津善行 18歳

信長の野望・武将風雲録
高知県 中川敬次 15歳

調査協力店リスト

北海道

- ラルズプラザパソコンランド ☎011-221-8221
- デービーソフト ☎011-222-1088
- 九十九電機札幌店 ☎011-241-2299
- 光洋無線電機EYE'S ☎011-222-5454
- パソコンショップハドソン ☎011-205-1590

東北

- 庄子デンキコンピュータ中央 ☎022-224-5591
- デンコードーDaC仙台本店 ☎022-261-8111
- デンコードーDaC仙台東口店 ☎022-291-4744

東京

- サトームセンパソコンランド ☎03-3251-1464
- システムイン秋葉原 ☎03-3251-1523
- ヤマギワ　テクニカ店 ☎03-3253-0121
- ラオックス　中央店 ☎03-3253-1341
- 第一家電ableパソコンシティ ☎03-3253-4191
- 真光無線 ☎03-3255-0450
- 石丸電気マイコンセンター ☎03-3251-0011
- 富士音響マイコンセンターRAM ☎03-3255-7846
- マイコンショップPULSE ☎03-3255-9785
- マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-3342-1901
- ソフトクリエイト渋谷本店 ☎03-3486-6541
- J&P 渋谷店 ☎03-3496-4141
- 池袋WAVE ☎03-5992-8627
- J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
- ムラウチ八王子 ☎0426-42-6211
- J&P 町田店 ☎0427-23-1313
- まちだ東急百貨店　コンピュータショップ ☎0427-28-2371

関東

- パソコンランド21太田店 ☎0276-45-0721
- パソコンランド21高崎店 ☎0273-26-5221
- パソコンランド21前橋店 ☎0272-21-2721
- ICコスモランド　あざみ野店 ☎045-901-1901
- 鎌倉書店 ☎0467-46-2619
- 多田屋サンピア店 ☎0475-52-5561
- 西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム ☎048-642-0111
- 西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
- ボンベルタ上尾 ☎048-773-8711
- ラオックス志木店 ☎0484-74-9041

中部

- 真電本店 ☎025-243-6500
- PiC ☎025-243-5135
- 三洋堂パソコンショップΣ ☎052-251-8334
- カトー無線本店 ☎052-264-1534
- 九十九電機名古屋１号店 ☎052-263-1681
- パソコンショップ　コムロード ☎052-263-5828
- すみやパソコンアイランド ☎0542-55-8819
- うつのみや片町店マイコンコーナー ☎0762-21-6136

大阪

- ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
- マイコンショップCSK ☎06-345-3351
- J&P阪急三番街店 ☎06-374-3311
- 上新電機あびこ店 ☎06-607-0950
- ニノミヤエレランド ☎06-632-2038
- プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
- ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
- J&Pテクノランド ☎06-634-1211
- 上新電機日本橋５ばん館 ☎06-634-1151
- J&Pメディアランド ☎06-634-1511
- 上新電機日本橋７ばん館 ☎06-634-1171
- 上新電機日本橋３ばん館 ☎06-634-1131
- 上新電機日本橋８ばん館 ☎06-634-1181
- 上新電機日本橋１ばん館 ☎06-634-2111
- NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
- J&P千里中央店 ☎06-834-4141
- 上新電機泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
- ニノミヤムセン阪和店 ☎0724-26-2038
- 上新電機きしわだ店 ☎0724-37-1021
- 上新電機いばらき店 ☎0726-32-8741
- J&Pくずは店 ☎0720-56-7295
- J&P高槻店 ☎0726-85-1212
- 上新電機せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
- 上新電機いけだ店 ☎0727-51-2321

近畿

- 上新電機わかやま店 ☎0734-25-1414
- ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店 ☎0734-23-6336
- J&P和歌山店 ☎0734-28-1441
- 上新電機やぎ店 ☎07442-4-1151
- 上新電機たわらもと店 ☎07443-3-4041
- J&P京都寺町店 ☎075-341-3571
- パレックスパソコン売場 ☎078-391-7911
- 三宮セイデンC-SPACE ☎078-391-8171
- J&P姫路店 ☎0792-22-1221
- 上新電機にしのみや店 ☎0798-71-1171

中国・四国

- ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343
- 紀伊国屋書店岡山店 ☎0862-32-3411

九州

- カホマイコンセンター ☎092-714-5155
- ベストマイコン福岡店 ☎092-781-7131
- トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
- ダイエー宮崎店 ☎0985-51-3166

ある日Mマガ編集部にこんなはがきが舞い込んだ。

教えてください！　僕の住んでるところにはMSXのソフトを扱ってるお店がないんです。でも僕は『電脳学園』で遊びたい！　そこでMマガに載っている通信販売を利用しようと思うんですが、これは信用できますか？　匿名希望

そーか、世間には怪しげな通信販売も多いもんね。よし、キミに代わりMマガがガイナックス(販売はゼネラルプロダクツね)さんに聞いてみよう。

えっ、ほうほう我が社の通信販売についてですか？　わかりました。では簡単にご説明しましょう。ゼネラルプロダクツの通信販売は10年の実績がある、つまり安心してご利用いただけるシステムになってます。お尋ねのスーパー美麗なグラフィックが自慢の(だってホントなんだもん！)MSXゲーム『電脳学園』シリーズをはじめ、『サイレントメビウス』や『トップをねらえ！』などのキャラクターグッズを確実に手に入れたい方、ぜひ1度利用してみてください。「申し込みたい！」という人、まずは0422-22-1980までお電話を！

すると、

①係の者が、ご希望の商品名とあなたの住所、氏名、電話番号をお聞きします。
②電話の最後に受付ナンバーをお伝えします。(これは、万が一配達事故等が発生した際に必要になりますので必ずメモしてね)
③お申し込みから約一週間程度で、宅配便のお兄さんが商品をお届けします。(ただし地域によってどうしても遅れてしまうこともあります、ごめんなさい)
④宅配便のお兄さんに代金を商品と引換に渡します。

ほら、通信販売って思っていたより簡単でしょ？　そのうえなんと、通信販売でソフトご注文の方には「送料」、「消費税」、「代金後払い手数料」をサービスという特典付！　つまりソフトの代金のみで手に入れることができるんです。

またファクシミリによる注文も24時間対応でお受けしていますので、①にある必要事項をご記入のうえ、0422-22-1280まで送ってね。以上、安心確実のゼネプロ通販、ぜひご利用ください！

ゼネラルプロダクツ
通信販売担当：佐藤

愉快な通販、ご案内の巻！

ゼネプロ通販ではMSXソフトのほかに、仮面ライダーのレプリカマスク(?)やゴジラのマペットキットなどというものも取り扱っているらしい。また今後は、『ふしぎの海のナディア』のキットなどという、アニメオタクなら飛びついて喜びそうなものの販売も計画しているそうだ。なにかやりそうな会社だとは思ったが、ここまでとは……。

いやー、通信販売ってこんなに便利なものだったのね。代金の支払い方法もMマガが『売ります買います』コーナーでお勧めしている〝代金集金サービス〞でやってるみたいだし、これなら安心だね。

今後もこのコーナーでは、みんなの悩みをメーカーさんに直接聞いちゃいます。お手紙待ってるよ。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
Mマガホットライン

移植希望ソフトTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	ソーサリアン	日本ファルコム	139
2	2	シムシティー	イマジニア	89
3	4	サイレントメビウス	ガイナックス	82
4	5	ポピュラス	イマジニア	70
5	3	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	61
6	7	ダイナソア	日本ファルコム	48
7	–	BURAI 下巻	リバーヒルソフト	43
8	6	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	40
9	–	パロディウスだ!	コナミ	31
10	7	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	26

●2月7日現在

MSXへの移植の決まった『ソーサリアン』、今月も相変わらず1位の座をキープしてますな。発売は夏ごろということなので、それまでのんびり待ってましょうね。

今回は3位に浮上してきた『サイレントメビウス』についてメーカーさんに尋ねてみたぞ。以下その内容だが……「んー、たしかに移植の希望は多いです。しかしこれをMSXに移植となると、ディスクの枚数が20枚を越えてしまうんですね。また価格の面でも、MSXユーザーにはちょっと高いかなぁ、というくらいの設定になってしまうんですよね。ゴメンナサイ」ということだった。

しかし『バトルスキンパニック』なら移植も可能という返事ももらった。

サイレントメビウス

⬆移植はむり？　ちょっとくらい値段が高くても我慢するのにな!?

ガイナックスギャルファンのみんな、これはなかなか嬉しい情報じゃないですか？　turbo Rを40台も購入し、MSXへの意欲も満々のガイナックスさんだ。これからも応援していこうぜ。

東京 ショッピングマップ

再び、秋葉原へやって来たのだ!!

まだピュウーピュウーと肌寒い風が吹く秋葉原の街。JR秋葉原駅を出て中央通りを北へ進み、三菱銀行のある角を左へ曲がると、すぐ目に入るのが白い大きな建物。それが、今回の取材目的地であるラオックス ザ・コンピュータ館だ。

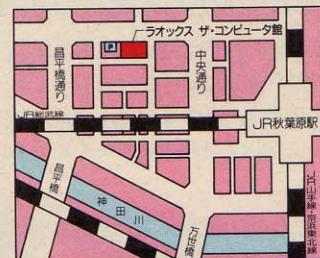
1階で取り扱っているのはパソコン雑誌＆書籍とホビー＆ゲームソフト。2階はパソコン＆ワープロと周辺機器。3階4階はビジネス関係。5階はグラフィックス関連商品。そして、6階がイベントを行なう催事場と、その名のとおり全館コンピューターづくしだ。

店内に入ってみた第一印象は、とにかく広い。広いのだ。でも、そんなに広かったらお目当てのモノを探すのが大変なのでは？　と思うキミ、心配は無用だ。ザ・コンピュータ館では大量の商品を取り扱っているにもかかわらず、種類ごとにキチンと区画整理されているので容易に探しモノを見つけられるというワケ。しかも広大な空間を利用した造りになっていて、落ち着いて見ることができるぞ。

そしてあたりを見渡すと、おやっ、ここは本屋？　と思ってしまうぐらいに本が並んでいる。1階のおよそ半分のスペースがBOOKコーナーになっているのだ。パソコン雑誌はもちろんのこと、入門書から専門書、さらには洋書まで幅広く大量に展示してあるぞ。パソコンに関係のある本ならここに来れば何でも揃う、と言っても過言ではないくらいだ。客層もゲーム雑誌を見ている小学生からパソコン雑誌を読んでいる中高生、書籍を眺めているスーツ姿のサラリーマンなどじつにさまざまだ。

BOOKフロアの横には、ホビーやゲームソフトが多数並んでいるソフトフロアがある。コーナー長の新井さんに売れているソフトを聞いてみたところ、『エメラルド・ドラゴン』がよく出ているそうだ。

エスカレーターで2階に上るとすぐにturbo Rを展示しているコーナーがあり、周辺機器がこれもまたきれいに並んでいる。

駐車場完備で車でもオーケーのラオックス ザ・コンピュータ館。ぜひ、みんなにココの広さと品揃えの豊富さを体験してもらいたい。

ラオックス ザ・コンピュータ館

〒101　東京都千代田区外神田1-7-6　☎03-5256-3111

➡写真は恥ずかしいので小さめにしてくださいね。と店員さん。

⬆店内の一角にあるプレイゾーンで、話題のゲームや人気のゲームを体験できる。

BOOKコーナー

➡各種入門書もいろいろな種類が取り揃えてあるぞ。何か新しいことを始めようと考えている人は、ココできっと、自分にあったものを探し出せるだろう。

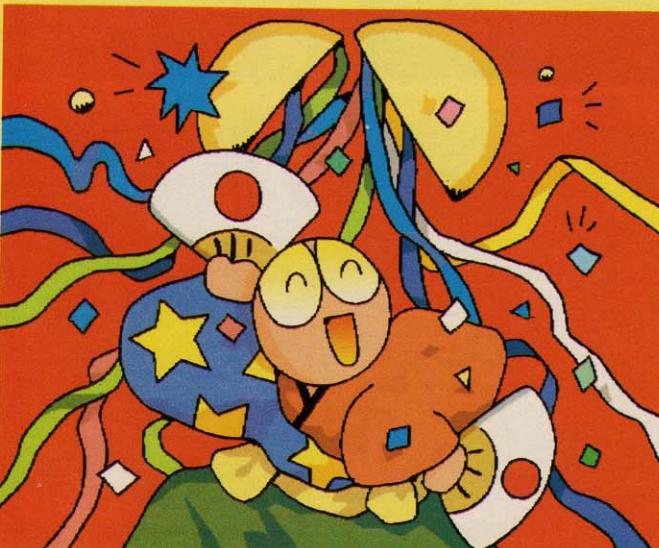
ソフトコーナー

⬅ズラリ並んだソフトの多くは1種類につき複数置かれているので、"店頭に置いてな〜い"なんてことがほとんどないのだ。こういう細かい配慮がウレシイね。

今月の得情報

さあ今月はすごいぞー。まずはイベントの情報から。ザ・コンピュータ館6階の催事場では3月の6日〜10日のあいだ"パソコン シーク フォー"という掘り出し市が開かれるのだ。これは店内に展示されていたパソコン本体を、超特価で販売するというもの。

もうひとつはラミックカードのこと。ラミックとはラオックス マイコン クラブの略で、本来は、3000円以上のパソコン製品を購入すると会員になれてパソコンソフトを会員特別価格で購入できるしくみ。それが、3月中にこの記事掲載のMマガ4月号を1階レジカウンターに持っていくとタダで会員になれてラミックカードがもらえるのだっ。さらに先着100名様には3.5インチのフロッピーケースプレゼントもある。さあ、今すぐザ・コンピュータ館を目指すぜ。

MSXマガジン

BHS大賞発表!!

ベストヒット・ソフトウェア

大賞は三國志II

今年もBHS大賞発表の時期です！　BHS大賞っていったら、Mマガ読者が選んだ権威ある賞ですからねぇ。いやーこれはもう凄いですよ。何が凄いのかよくわからないくらい凄い賞ですよ。そいでその1位になった『三國志II』、こりゃ凄いソフトですねぇ。えっなにが凄いかって、そりゃまあアレがこうだから、凄いんですよ。

最後の最後まで接戦の続いた今年の賞レース、結果は滑り込みで『三國志II』の大賞受賞とあいなった。発売以来着々と票を伸ばし、みごと1位の座を獲得した実力はたいしたものだ。そのおかげで、『イースII』の三年連続大賞受賞という快挙は妨げられたものの、楽しませてもらいました、ハイ。

2位以下を順次見ていくと……。マクロキャビン初のロールプレイングとして人気の高かった『サーク』の顔がみえる。この作品は続編の人気も高いようなので、来年こそは？　また3位から5位までを、日本ファルコムのソフトが占めているのも印象深い。1位は逃したものの、さすがファルコムである。

さて、今回もBHS大賞以外の賞として、Mマガ編集部が選んだ各ジャンル別の賞というものを設定した。こちらを併せて見てもらえば、昨年発売されたソフトの動向というものが手に取るようにわかるだろう。今回は、毎月Mマガ誌上でユニークなレビューを行なっているレビューアーたちが選んだソフトの発表もあったりするので、自分の選んだソフトと比較するのもいいのではないかな？

しかしこうやってBHS大賞の発表ができるのも、ソフトハウスさんの努力あったればこそだ。今年も昨年以上に、清く正しく美しいソフトの開発にいそしんでもらいたいよね。そのために必要なのはなんてったってキミたちの応援だ。つまり、キミたちのパワーがソフトハウスを支えてるんだってことを忘れないようにね。そして今年も、次のBHS大賞に向けてバシバシ投票して欲しい。来年のBHS大賞の投票は、すでに始まっているぞ！

読者が選ぶTOP20

ランク	ソフト名	メーカー名	得票数
1	三國志II	光栄	1062
2	サーク	マイクロキャビン	1031
3	イースII	日本ファルコム	955
4	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	835
5	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	611
6	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	593
7	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	553
8	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	510
9	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	437
10	スナッチャー	コナミ	319
11	Dante	MSXマガジン	300
12	激突ペナントレース2	コナミ	289
13	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	280
14	SUPER大戦略	マイクロキャビン	257
15	SDスナッチャー	コナミ	252
16	スペースマンボウ	コナミ	224
17	三國志	光栄	211
18	テトリス	BPS	193
19	アレスタ2	コンパイル	181
20	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン	168

●1月7日現在

●イラスト/川上富也

1 三國志Ⅱ

●光栄
●シミュレーション

ソフトウェアハウスからのコメント

今回、『三國志Ⅱ』が名誉あるBHS大賞をいただけることになり、社員一同たいへん喜んでいると同時に、『三國志Ⅱ』を支持してくださったユーザーのみなさんに深く感謝しています。このような輝かしい結果を得ることができましたのも、前作『三國志』以来、『三國志Ⅱ』への期待を込めた数多くの熱いお便りが、スタッフの励ましとなり開発に取り組むことができたからなのです。

これからもみなさんから「本当におもしろかった」と言ってもらえるような、内容の濃いゲームを創っていくつもりですので、ご声援よろしくお願いします。

高津氏談

2 サーク

●マイクロキャビン
●ロールプレイング

ソフトウェアハウスからのコメント

みなさん、応援ほんとーにどうもありがとうございました。みんなのおかげで『サーク』もこんなに大きくなりました。Thanks！　です。これからも絶対みんなを裏切らない最高のゲームをジャンジャン開発していきますから、どーぞ変わらず応援よろしくお願しますね！　次回のBHS大賞も、もちろんキャビンは有力候補だ！

谷口氏談

3 イースⅡ

●日本ファルコム
●ロールプレイング

ソフトウェアハウスからのコメント

3年連続で賞をいただきまして、ありがとうございます。長い間、ユーザーの皆様の支援をうけ、今さらながら感謝の気持ちでいっぱいです。イースもいまやゲームの世界を飛びだし、CDやアニメなどで活躍しています。これもひとえに皆様のおかげだと思っています。ここまできたら来年も……？　応援よろしくお願いいたします。

中原氏談

4 ワンダラーズ フロム イース

●日本ファルコム
●ロールプレイング

ソフトウェアハウスからのコメント

『イース』、『イースⅡ』の流れを受け継ぎながらも、よりアクション性を重視した『イースⅢ』ですが、ユーザーの皆様の熱い支持を受け賞をいただくことができ、たいへん感謝しております。『イースⅡ』も賞をいただき、こんなにも皆様に応援されているイースシリーズは幸せものだなと思います。ありがとうございました。

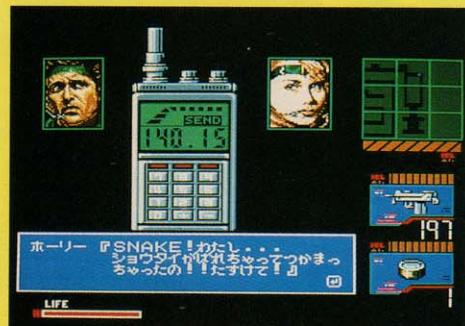
中原氏談

5 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

●日本ファルコム
●ロールプレイング

ソフトウェアハウスからのコメント

ファルコムの作品はアクションロールプレイングのイメージが強かったので、ユーザーの皆様に受け入れられるかどうか不安もありましたが、こうして賞をいただけることになりまして、本当にありがとうございました。今後も皆様の期待に添えるようなゲームを創り続けていきたいと思います。これからもよろしくお願いいいたします。

中原氏談

MSXゲームを知り尽くした編集部の面々が、討議に討議を重ねて選び出した珠玉の名作ソフトを一挙公開だ！ 今回は、残念ながらアドベンチャーとシューティングのふたつは該当作ナシ！　しかし大作の多かったロールプレイングからは、2本が受賞したぞ。選び抜かれたこれらのソフト、キミたちの予想は当たったかな？

アクション賞

ソリッドスネーク メタルギア2

●コナミ

これぞMSXのゲームだっ！　そう叫んだユーザーが続出したとか……？　敵を倒すのではなく、いかに敵に見つからずに行動するかという、従来のアクションゲームにはみられなかった斬新なアイデア。MSXオリジナルというのもユーザーにとっては嬉しいね。

ロールプレイング賞

ロードス島戦記

●ハミングバードソフト

ロールプレイングでありながら、戦闘シーンはシミュレーションという、1本で2倍楽しめるソフト。味方の攻撃魔法で死んじゃうこともあるけれど、この戦闘システム、慣れればトコトンおもしろい。ゲームを極めたあとは、小説やビデオなども楽しめるぞ。

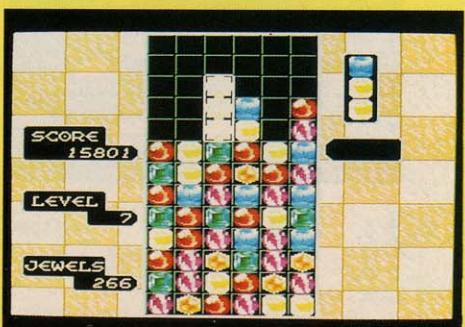
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

●日本ファルコム

ファルコムからアクションを取ったらどうなる？　結果、とてもユーザーフレンドリーなゲームができあがりました、というわけ。注目のドラスレVIはコマンド選択式のロールプレイング。これがもう、近年まれにみる親切設計のゲーム。もちろんシナリオもいいぞ。

シミュレーション賞

大航海時代

●光栄

光栄シミュレーションとしては少し異色だが、それもそのはず、ちょっぴりロールプレイングの味付けがしてあるのだ。イベント・ジェネレーション・システムの導入で、毎回違ったゲーム展開が楽しめるのも人気の秘密。より自由度の高いゲームに仕上がっているぞ。

パズル賞

コラムス

●日本テレネット

年末に発売され、いきなりの受賞？　といぶかしがる人もいるかもしれないがおもしろいものはおもしろいのだ。すなわちパズルとは、単純なものほど楽しめるってことかもしれない。編集部内でいまだに熾烈なハイスコア争いが続いてるのもおもしろさゆえだろう。

グラフィック賞

スーパーピンクソックス

●ウェンディマガジン

「女の子のかわいさから選ばれたのだろう」そう思っていただいても結構。たしかにピンクソックスギャルはかわいい。絵もきれいだ。しかし、今回この賞に選ばれた理由はそれではない。誰がここまでやるか！　というほどに描き込まれた吉祥寺の町並。これが受賞の秘密だったのだ。一見の価値はあるぞ。

シナリオ賞

BURAI 上巻

●リバーヒルソフト

主人公が8人も登場する、このとんでもない設定が無理なく進行するんだから不思議だ。ひとりひとりの性格もしっかり設定されているので、いつのまにか愛着が湧いてくるんだよね。キャラクターの魅力はピカイチ、それもこれも、すべてはシナリオのよさのおかげだ。はやく下巻も出ればいいのになぁ。

企画賞

魔導物語1-2-3

●コンパイル

かわいい主人公の女の子、そしてもっとかわいいカーバンクル。いまやコンパイルの定番キャラともいえるこのひとりと1匹が活躍するロールプレイングだ。特徴としては、とにかくしゃべる、しゃべる。このゲームをやるためだけにMSXを買った人がいるというのも、信じられちゃうくらいのできなのだ。

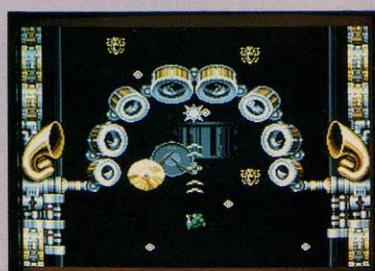
サウンド賞

SDスナッチャー

●コナミ

とにかくムチャクチャ音がいい。コナミの技術力の結晶、SCCカートリッジの魔力だろうか？　これはともかく一度聞いてもらいたいな。ゲーム自体も、ロールプレイング賞、シナリオ賞の最終選考まで残ったぐらいだからもちろん言うことなし！　スーパーデフォルメされたギリアンがキミを待っているぞ！

特別賞

FRAY サーク外伝

●マイクロキャビン

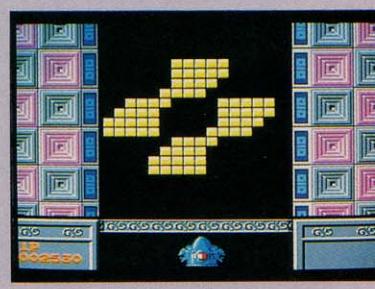
turbo R対応ソフトの第1弾！　それがこのゲームだ。あの短い期間によくもここまで、と言えるほどに完成度は高い。アクションにお笑いがじつに見事にブレンドされた内容になっている。内蔵のPCM活用により、「あーいいお天気」などとちょっと間の抜けた声でしゃべるのもいい。もち2版もいいぞ。

レビューアー賞

ファミクルパロディック2

●Bit²

このゲームは過去の名作ゲームを徹底的にパロディー化することに重点を置いているのではあるが、それのみならずゲームシステム、バランス、グラフィックと、いずれをとっても非常に丁寧に作られている。これだけ完成度が高いソフトはなかなかないな。（もりけん）

陽炎迷宮

●ハート電子産業

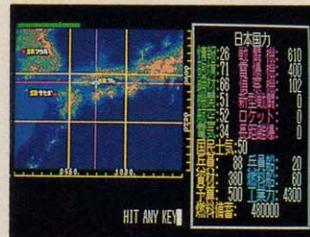
これはちと普通じゃない。ドロドロとした世界観もさることながら、迷宮内に登場するモンスターのデザインが異常だ。ゲームシステムはワリと平凡だけど、全体的に妙な緊迫感があるんだな。一般ウケはしなかったけど、俺は好きでした。いいっすよ。　（ぎーち）

クォース

●コナミ

業務用でも好評を博したコナミのパズルシューティング。昨年発売されたソフトの中で、今でも熱くなれる数少ない名作です。初心者から上級者まで、幅広いプレー展開が楽しめるのが最大の魅力でしょう。とくに対戦プレー時のゲームバランスは絶妙。（ロンドン）

NEW SOFT

チェ、また失敗した。えーいリセットだ! ……フッ、私の人生もリセットできたら……。

やってきました超々本格派!

提督の決断

そうなんですよ、ついに出ちゃうんですよ。あの、太平洋戦争を題材にした本格シミュレーションが光栄から。え、もう広告で知ってる? ガビョン。

お待たせしました。先月号での約束どおり、光栄の新作シミュレーションゲーム、『提督の決断』の続報をお届けしましょう。

このゲームは、第二次大戦の太平洋戦争を題材にしたシミュレーションゲームだ。プレーヤーは日本軍か連合軍の海軍将校となり、各シナリオに設定された勝利条件をクリアーするため、あらゆる作戦、戦略、戦術を駆使して戦う。

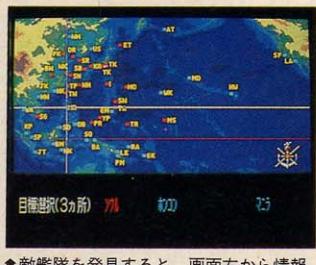
さて、太平洋戦争についてはもう学校で習っただ

⬆画面構成はなかなかカッコイイ。マップはさすがに太平洋なので広い広い。

ろうか。昭和16年12月8日に日本軍がハワイ基地に奇襲攻撃(これが世に名高い真珠湾攻撃作戦)を皮切りに、終戦までおよそ3年間、日本対アメリカ連合軍でしていた

戦争のことだ。知らなかった人は覚えておこう。

日本軍は戦争のイニシアチブをとり、昭和16年から17年にかけての真珠湾攻撃や、珊瑚海作戦など破竹の勢いで勝利していった。が、昭和17年6月のミッドウェー海戦では情報が敵につつぬけして惨敗。それを機にアメリカはその圧倒的な国力と資源で反撃を開始、以後日本はズルズルと敗北を繰り返していったのだ。

「ああ、ミッドウェーで日本の空母が沈んでさえいなければ……。いや、真珠湾と珊瑚海で敵空母を逃がさなければ、ひょっとしたら日本は勝てたかも……。いや、たとえ勝てなくとも、状況は一変しているはず」と、こんなみだらな想像に興奮しているアナタ。喜びましょう。この提督の決断で、歴史の"イフ"に挑戦できるぞ。

さて、もともとこの提督の決断は、16ビットマシン専用として開発されたゲームだったというのは前回でも書いたとおり。元が16ビット用ということで、随所にそのパワーが感じられるぞ。そのへんをちょっと説明していこう。

まずデータ量がすごい。登場人物の数値から各艦船と兵器の性能、太平洋周辺のマップデータに各基地のデータ……。現在までに発売されているどのシミュレーションよりも多いのではないだろうか。これだけ大量の数値を管理するなんて、やっぱりパワフル。

次にシステムもすごい。今までの光栄の歴史シミュレーションは、ある共通性があった。たとえば、富国強兵の方法であったり、能力値の高い人物の使い方など、『三國志』や『信長の野望』、『ランペルール』などには、おおまかな共通点があったといえる。

そのおかげで、目新しさという点では損をしていただろう。もち

⬆敵艦隊を発見すると、画面左から情報が表示される。演出がうまいな。

ここがスゴイ

9つのシナリオと登場人物

ゲームが始まると人物データの設定になる。このゲームには40名もの将校が登場するのだ。彼らには、艦船、航空、作戦、勇猛の4つのパラメータがあり、コンピューターが102ポイントをランダムに振り分ける。これは、かならずしも史実にのっとった個性にはならないが、自分の知ってる範囲で、設定してやると気分がでるぞ。

たとえば、山本五十六の作戦能力は少なくとも70以上にしたい。

シナリオ数が9つというのも、少ないようで実は多い。ひとつのシナリオをクリアするのに、徹夜でプレーしても数日はかかる。気合を入れてかかれ!

ここがスゴイ

兵器のバリエーション

戦艦や駆逐艦に潜水艦、空母や戦闘機のみならず、基地に配置されている砲台や高射砲、新型爆弾など、このゲームにはじつにさまざまな兵器が登場する。

それらの兵器には、艦船攻撃力や装甲値など、何種類ものパラメータが性能データとして設定されているのだ。それが艦船だけでも270隻も登場するっていうんだから、やっぱりすごいデータ量ですな。

また、ゲーム中では各艦船の改造もできる。戦艦を改造して正規空母にしたりできるのだ。改造すると、艦船の性能、パラメータをかなり自由にいじれるので、自分のお好みの艦が作れるのだ。

ろんそれが悪いというわけはなく、むしろそれはシステムが完成されていた証拠ともいえた。

この提督の決断では、そういった歴史シミュレーションの必勝法はまったく通用しない。システム自体が、ガラリと変わっているからだ。しかも、そのシステムもかなり練られていて、ゲームから光栄の気合のようなものを感じてしまえるほどだ。

さらに嬉しいのは、このMSX版はオリジナルの98版とほぼ同等の完成度、ということ。いろいろとルールやデータが削られ、オリジナルに比べてこぢんまりしてしまった、なんてことはない。

また、日本軍でも連合軍でもプレーができるのはイカス！　しかもふたりで対戦プレーも可能だ。ヘックス戦に関しても、艦船同士の砲撃戦、魚雷戦、戦闘機同士の制空戦闘から敵基地への上陸作戦から補給戦と、非常にバリエーションに富んでいる。

まあとにかく、それほどすごいゲームということだ。なにしろ、データ量やプログラムの関係でディスク版が出せなかったというんだから、納得もいくでしょ。

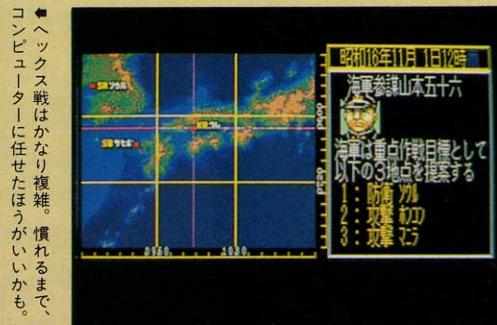
最後にもうひとつ、嬉しい機能がついている。それはturbo Rに対応していること。サンプル版をturbo Rでプレーしてみたが、これがメチャクチャ速いっ！　これはシミュレーションゲームこそ、turbo Rの威力を最大限に発揮できるジャンルなんじゃないだろうか、そう感じてしまうくらいスピーディーな展開だった。

ハードなシミュレーションを楽しみたい人や、太平洋戦争に興味のある人は一度プレーしてみるべし。こりゃ本当にすごいぞ。

ここがスゴイ

作戦会議と戦闘！

シナリオ1では、まず最初に陸軍との作戦会議で、どこを攻撃目標にするのかを設定する。

史実では、ここで山本五十六がいきなりハワイの真珠湾を目標にしたわけだが、実際にゲームをプレーすれば、それがいかに思いきった作戦だったかがわかる。

また、陸軍が結構むちゃな作戦をたててくる場合があるので、そのあたりで苦労するだろう。

戦闘になったときのヘックス戦も今回はかなりの種類がある。砲撃戦から航空打撃戦、上陸作戦など、兵器の種類が多いからあたりまえなんだけど、もし面倒ならヘックス戦をすべてコンピューターに任せることもできるぞ。

プレーヤーは場合に応じて、臨機応変に対処しなければならないのだ。提督は苦労が多いのよ。

←ヘックス戦はかなり複雑。慣れるまで、コンピューターに任せたほうがいいかも。

←陸軍と作戦会議。陸軍の賛同を得るには、作戦能力の高い指令官を会議に出せ。

シミュレーション
- 光栄
- MSX2/turbo R・ROM
- 3月下旬発売予定
- 1万4800円/1万7200円［税別］

ピーチアップの最後を飾る超大作だ!

ピーチアップ総集編

好評を博していたディスクマガジン、『ピーチアップ』は残念ながら前号の8号をもってしばらく休刊することとなった。その最後の締めくくりとして発売されるのが、この『ピーチアップ総集編』なのだ。

この『ピーチアップ総集編』は、しばらく休刊することになったピーチアップシリーズの最後のまとめとして発売される。だんだんと質が高くなってきたのが感じられた矢先に休刊とは非常に残念な話だ。でも、これからも単体でゲームを発売していくそうだから、そちらに期待しよう。

総集編には、いままでのピーチアップに掲載されていたゲームの中で、とくに人気の高かったゲームをバージョンアップしたものが6本入っている。また、これまでのシリーズの隠しコマンド類もすべて公開される。自然画が隠されていたものもあるらしいので、こちらもかなり期待できるぞ。

アプリケーション
- ももの きはうす
- MSX2・2DD
- 3月26日発売
- 6800円[税別]

ピーチクラブ2 クイズ編

創刊号に掲載されていたクイズのバージョンアップ版。今回は単にクイズだけではなく、ストーリー性を持ったシナリオになっていて、イベントシーンなども登場するようだ。

ハイパーブロック くずしちゃえぬがしちゃえ

2号に入っていたブロック崩しと基本的にはまったく同じ。ただし、グラフィックの枚数や、アイテムの数はすこし増えている。グラフィックの質もかなり良くなっている。

グリエルの聖杯 エクセレント

4号に入っていた純粋思考型パズルゲーム。システム的には、総集編のものも4号のものもまったく同じ。ただし、今回はメーカーで制作したマップのほかに、ユーザーから募集したマップも使用されている。

シーソーでぺろんちょスペシャル

これは5号に入っていた、懐かしの『サーカス』をほうふつとさせるゲームだ。内容は前回とまったく同じで、シーソーを使ってビルの窓に掛かった下着を集めていくというもの。また、グラフィックの原画は南野琴という人気漫画家の書き下ろしなので、かなり見応えがある。

くるくるパズル3画面でドン! ハードコアバージョン

このゲームは、絵合わせパズルの一種で、7号に掲載されていた。今回のものは、そのタイトルどおりグラフィックをかなり過激にしたらしい。スクロールする3画面分の巨大なグラフィックは、この総集編の最大の売りといっても過言ではないだろう。

スーパーピーチスロット

⬅⬆いわゆる普通のスロットマシンだが、揃うとコインがざくざく出てくる画面は見ていてかなり爽快なものがある。

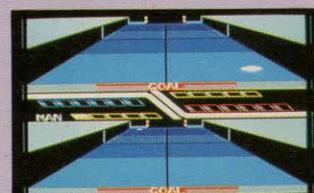
光線銃対応ソフトに新顔登場！
エアホッケー(仮称)

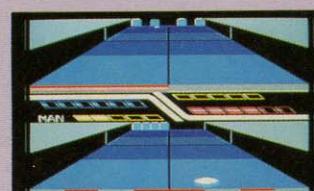
よくゲームセンターや旅館の片隅に置かれているエアホッケーゲームが、MSX光線銃の対応ソフトとして発売されることになった。ジョイパッドとはまた違うプレー感覚を味わってくれ。

『Plus-X ターミネーターレーザー』の対応ソフト第3弾として、『エアホッケー(仮称)』が発売されることが決定したぞ。もともとこのPlus-Xターミネーターレーザーはアスキーが中東諸国で発売していた光線銃システムの名称で、アチラでヒットした海外のMSXソフトのひとつなのだ。

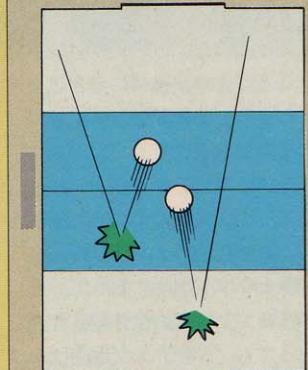
さて、エアホッケーというからにはパック(白い円盤上の形をしたもので、これを相手のゴールエリアに入れると得点することができる)を跳ね返す何かしらのモノが必要だ。普通に考えればパドルやマウスでバーのようなものを動かしたりするのだが、このゲームで使うのは光線銃のみ。とまあ、ここまで書けばだいたいの察しはつくだろう。つまり、このエアホッケー(仮称)は〝直接パックを光線銃で撃って跳ね返す〟という方法をとっているわけなのだ。説明を聞いただけではそんな無茶な、と思うかもしれない。でも、実際にやってみると意外と簡単で、かつおもしろかったりするんだなあ。

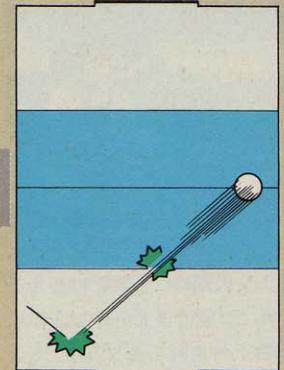
ターミネーターレーザー

⬆さすが逆輸入モノだけあってか、対応ソフトや光線銃本体に舶来の雰囲気が。

スポーツ
■アスキー
■MSX1・ROM
■発売日未定
■価格未定

モードは3つ!!

GAME1

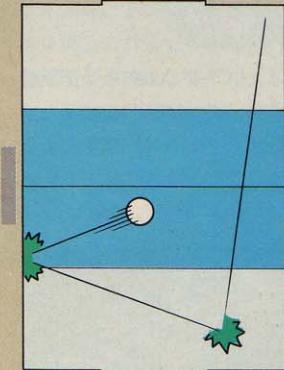
一番シビアなゲームモードがこれ。相手側も自分側も一番奥はすべてゴールエリアとなっているので、パックを撃ち逃すようなミスは絶対になくそう。シューティングに自信がある人ならともかく、初心者が遊ぶと散々なメにあう。

GAME2

ゲームセンターに置いてあるようなエアホッケーゲームに一番近いモード。中央部分にだけゴールエリアが設置されているので、うまく中央にパックを撃ち込まないと得点することができないのだ。本物好きならコイツを選べ。

GAME3

ブロックが一列、一番奥に設置されていて、パックを跳ね返してくれる。ただし、一度パックがあたったブロックは壊れてしまうので、その壊れた部分だけはゴールエリアになってしまう。コンピューターならではのモードだ。

さまざまなテクニックを活用しよう

光線銃というデバイスのおかげで、このゲームはさまざまなテクが使えるようになっている。ただ問題なのは、ここに紹介したテクは射撃の腕がないと、使えないんだよねえ……。

(1)基本ルール

このゲームのコートはセンターラインから自分側と相手側のふたつのエリアに分かれている。基本的にパックは自分のエリア内にあるときだけしか撃ち返せない。

(2)二段ロケット

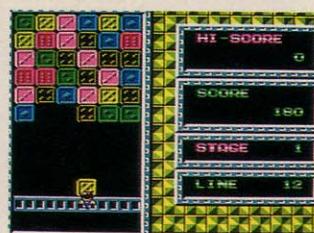
自分のエリア内にパックがある場合は、何回でもパックを撃つことができる。パックを追い撃ちすると加速させることもできるが、その逆もあることも考えよう。

(3)反射角は変更可能

パックの撃つタイミングや場所によっては、パックの反射角を変えることもできる。左右にす速く反射させながら跳ね返すことができれば、もう恐いものはない。

アレスタ2でハイスコアを競えっ
ディスクステーション23号

今までどおり、月刊で発売されることになったDS。今回は新企画の参加型ゲームも収録され、いっそう盛り上がりそうな気配。その調子でやれやれーっ。

➡春だというのに部屋の中でゲームばっかりしていていいのかっ？　いいのだ。

DSを毎月出すだけでもすごいというのに、年内に10タイトルは発売しますと約束してくれたコンパイル。とにかく最近の勢いには圧倒されそう。これに影響されて、ほかのソフトハウスもどんどんソフトを開発してくれるようになったらいいんだけどな。

さて、今回のDSの目玉はなんといっても『アレスタ２』の謝恩バージョン。なんとこのバージョン、ハイスコアを発表して競うことができるのだ。まるでゲームセンターみたいでしょ。しかもオリジナルにはない、５分という決められた時間内で競うモードだ。

どうやって参加するのかというと、フォーマットしてある生ディスクにデータをセーブし、ハイスコアをコンパイルに送る。すると、その次のDSにその結果が発表される、という仕組みだ。自分の腕を試したいと思っているキミ、ぜひ参加してみてはどうだ？

というところで、ほかに収録されるものも紹介しよう。まずは、『パラメデス』の遊べるバージョン。ホット・ビィのアクションパズルゲームだね。まだプレーしていない人は、これで要チェック！

さて、あとは連載アドベンチャーゲーム『ノーザン・クオーターズ』の予告編デモや、レギュラープログラムがずらっと勢揃い。これで1940円は安すぎるっ。

⬆ハイスコアを競える『アレスタ２』だ。

⬆アクションパズルゲーム『パラメデス』。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■３月８日発売
■1940円［税別］

美少女いっぱいのスペースオペラ!?
ドラゴンアイズ

テクノポリス誌とフェアリーテールが手を組んで、美少女ソフトを制作。その第１弾作品が、この『ドラゴンアイズ』なのだ。これは期待できそう！

➡主人公は惑星ガールドリアの皇女アイネス。穏やかな日々を送っていたのだが。

美少女ソフトでおなじみのフェアリーテールと、これまた美少女にかけてはプロともいえる徳間書店のテクノポリス誌。このふたつの強豪がソフトを共同制作しようというブランドが、GAMEテクノポリスだ。となれば、美少女ソフトファンの期待にどれだけそえるかなんて、言うまでもないよね。

⬆アイネスとジェアは一緒に育った。

⬆惑星大戦を防ぐことができるか!?

記念すべき第１弾ソフト『ドラゴンアイズ』は、宇宙を舞台にしたファンタジーSFアドベンチャーだ。平和な惑星ガールドリアで育った皇女アイネスは、義兄にあたるクリンド皇子が行方不明になったことにより、事件に巻き込まれてしまう。惑星間戦争にまで発展しそうな危機に直面し、アイネスは一角狼ジェアや女衛士フリッカとともに、皇子捜索の旅に出る。

ちょっと軽めのストーリーが多い美少女ソフトの中にあって、このドラゴンアイズの世界観は壮大。といっても、シリアスな場面ばかりあるわけじゃあない。カワイイ女の子たちのサービス満点シーンもたっぷり用意されている。グラフィックは原画枚数200枚を超え、メカニカルデザインについてはスタジオぬえが担当。そして、オープニングからエンディングまで、シーンに応じたBGMが25曲。うーん、やっぱりタダモノではないぞ。今後が大いに期待できそうなブランドの誕生なのだ。

アドベンチャー
■GAMEテクノポリス
■MSX2・2DD
■発売中
■6800円［税別］

新作ソフト発売スケジュール表

※2月20日現在

月	日	ソフト名・メーカー	機種・メディア・価格
3	8日	●ディスクステーション23号　コンパイル	MSX2/2DD/1940円
	15日	●ランスII　反逆の少女達　アリスソフト	MSX2/2DD/6800円
	26日	●ピーチアップ総集編　もものきはうす	MSX2/2DD/6800円
	下旬	●提督の決断　光栄	MSX2/ROM/1万4800円(サウンドウェア付き　1万7200円)
		●麻雀悟空　天竺へのみち　シャノアール	MSX2/ROM/価格未定
		●RAY・GUN　エルフ	MSX2/2DD/6800円
4	9日	●ディスクステーション24号　コンパイル	MSX2/2DD/1940円
	12日	●ゴルビーのパイプライン大作戦　コンパイル	MSX2/2DD/価格未定
	上旬	●ルーンマスター 三国英傑伝　コンパイル	MSX2/2DD/価格未定
		●ポッキー2　ポニーテールソフト	MSX2/2DD/8800円
		●イルミナ！　カクテル・ソフト	MSX2/2DD/6800円
		●私をゴルフに連れてって　フェアリーテール	MSX2/2DD/7800円
		●ピンクソックス5　ウェンディマガジン	MSX2/2DD/3600円
5	8日	●ディスクステーション25号　コンパイル	MSX2/2DD/1940円
	15日	●DPS SG SET2　アリスソフト	MSX2/2DD/価格未定
		●信長の野望・武将風雲録　光栄	MSX2/ROM/2DD/価格未定
		●囲碁ゲーム 入門用(仮称)　マイティ マイコン システム	MSX2/2DD/9800円(予価)
		●銀河英雄伝説II シナリオ集　ボーステック	MSX2/2DD/4800円(予価)
6	8日	●ディスクステーション26号　コンパイル	MSX2/2DD/1940円
発売日未定		●火星甲殻団 ワイルドマシン　アスキー	MSX2/2DD/価格未定
		●エストランド物語　イーストキューブ	MSX2/2DD/価格未定
		●アズ・ユー・ライク やりたい放題3 Vol.2 アメリカツアー　全流通	MSX2/2DD/6800円
		●アズ・ユー・ライク やりたい放題3 Vol.3 オセアニアツアー　全流通	MSX2/2DD/6800円
		●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ	MSX2/2DD/7800円(予価)
		●毎日がえっち　ハート電子産業	MSX2/2DD/7200円
		●ビバ ラスベガス　HAL研究所	MSX2/ROM/6800円
		●シンセサウルスVer. 3.0　BIT²	MSX2/2DD/価格未定
		●スコアサウルス(仮称)　BIT²	MSX2/2DD/価格未定
		●エフェラアンドジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス　ブレイン・グレイ	MSX2/2DD/価格未定
		●エリート　マイクロ・プローズ・ジャパン	MSX2/2DD/価格未定
		●アルシャーク　ライトスタッフ	メディア未定/価格未定
		●ソーサリアン　TAKERU	MSX2/2DD/価格未定
		●史上最大のクイズ作戦(仮称)　コンパイル	MSX2/2DD/価格未定
		●アウターリミッツII　もものきはうす	MSX2/2DD/価格未定
		●ヴェイン・ドリーム　グローディア	MSX2/2DD/価格未定
		●エアホッケー(仮称)　アスキー	MSX2/2DD/価格未定

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

菅沢美佐子の

全国 新作予報

あれ。なんだかいつもと違ーう。ちょっと小さくなったみたいね。でもまあ、内容は今までどおりなので、気にしない気にしない。

こんにちは。菅沢美佐子です。今月からちょっとスペースが小さいです。そのぶん、情報をぎゅぎゅっと凝縮してお知らせしますので安心してね。じゃ、まずはとてもうれしい情報から。日本ファルコムの『ソーサリアン』が、ついにMSXでも遊べることになりました。開発は今TAKERUで行なわれていて、発売もTAKERUからということになりそうです。内容は、PC-9801版とほぼ同じ。夏ごろには登場する予定です。

次に、『エメラルド・ドラゴン』が大好評のグローディア。『ヴェイン・ドリーム』というRPGを予定しているそうです。女神エルに祝福を約束された地エルゼリアを舞台に、その平和を砕いたセルジルド帝国と戦う主人公トリス。発売日などはまだ未定だけど、期待できそうなゲームです。

さて、絶好調のコンパイルでは、今のところ2タイトルが決定しています。まずは、4月12日発売の『ゴルビーのパイプライン大作戦』。日ソ友好をねらった(？)パズルゲームで、ファミコンでも発売されるもの。そしてもう1本は『史上最大のクイズ作戦(仮称)』で、これはDSデラックス号として出る予定。RPGとクイズが合体した新しいタイプのゲームだそうです。また、これはまだ決定はしていないけれど、『ブラスターバーン』の総集編も出る予定なんだって。とっても楽しみです。

次は、もものきはうすの情報。警察機関ライアットポリスを舞台にしたRPG『アウターリミッツ』の、続編が発売される予定。美少女脱ぎ脱ぎシーンは、もちろんありあり。お楽しみに。

さて、最後にボーステックの情報。以前にもお知らせした『銀河英雄伝説II エディター＆シナリオ集』の内容が変更になりました。エディターがなくなり、シナリオ集のみになるそうです。シナリオは5本で、新提督が登場する予定。発売は5月ごろです。それでは、今月はこのへんで。ばいばーい。

●イラスト/石井裕子

こういうノリでガンガンやってくれい

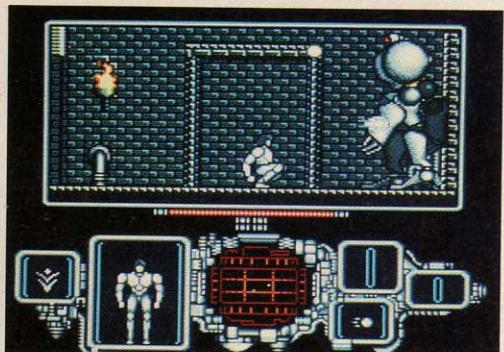
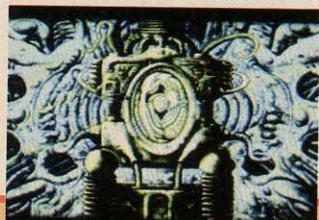
シードオブドラゴン　竜の末裔

飛び散る肉片、異世界からやってきた異形の侵略者たち……。おお、こんな型破りなゲームがMSXturbo R専用で遊べるなんて感激！　あれれ、でも、なんか自分のイメージと違うぞ。そんな作品なのだ。

■リバーヒルソフト　MSX turbo R　8800円[税別](2DD)

この『シードオブドラゴン』、『FRAY』に続いて発売されたMSX turbo R 専用ソフトだということもあって前から気になってはいたんです。……じつは、このゲームのレビューをまかされるまで、私はこのゲームをほとんどプレーしてなかったんですね。普通、そのソフトを担当した人が引き続いてレビューを書くことが多いんだけど、今回は諸々の事情で私がやることになったわけです。よろしく。

私とこのゲームの最初の出合いは確か、10月ごろサンプルが編集部に届いたときのことでした。モニター上には「ヘンなキャラクターがパコパコと情けないパンチをしている」姿が映っていて、まだあまり出来てないという話を聞かされたような気がします。ただ画面から察するに、はたしてこのゲーム、おもしろくなるんだろうか、と心配しちゃいました。つまり私のこのゲームに対する第一印象は、はっきり言ってあまりよくなかったんです。

ただ今回レビューするためにこのゲームをしばらく遊んでいるうちに、この作品のセンスの鋭さに突然気づきました。だいたいまず、このゲームの世紀末ライクな世界観はすごい。「22世紀、米ソの〝核の恐怖時代〟は終わりを告げ、ついに人類に真の平和が訪れたかのように思えたときのことだった。突如、地上に現われた暗黒空間ヘルゲイトから侵略者が現われ、侵攻を開始したのである！　彼らの悪魔的な生命力は現代兵器をもってしても歯が立たず、またたく間に地上を制圧して人類を地下シェルターの生活に追いやってしまったのだ」。

ま、22世紀まで人類が生き残っているかどうかは怪しいもんですが、これだけ暗い未来世界をバッサリ描いちゃっている点がすごい。そしてさらに、このゲームの主人公の設定がぶっ飛んでいる。「オーストラリアのエアーズロックの奥深くに位置する遺跡から掘り起こされた、地球を救うことのできる唯一の救世主、それが竜の末裔と呼ばれる彼の使命なのだ」。

……スーパーマンのようなアメリカ的な明るいヒーローと違い、昔の日本のヒーローのような、正義の味方でありながらどこか影をひきず

⬆不自然な構図。そのアンバランスさが、不安を生む。

⬇ギーガー調のタイトル画面。何か恐い。

っている悲劇的なまでのヒロイズム。仮面ライダーや新造人間キャシャーン(たぶん知らないよね)のような暗黒面を持つヒーロー像を見て育った私には、この設定に懐かしさを覚えてしまいました。ゲーム全体からアナクロ的な印象を受けるのも、そのせいでしょう。

また、私はこのゲームシステムで取り入れられている〝融合〟という概念がとくに気に入りました。

話が少し飛ぶけど、相手の能力を奪って進化していく生き物って、どんな怪物よりも恐ろしいと思いません？　ちなみに私は『遊星からの物体X』を見たあとで、こんな恐ろしい夢を見た覚えがあります。小学校の帰り道、私が土手をとぼとぼ歩いていると、突然その道の先に何か〝おぞましいもの〟がうごめいているのに気づいたのです。

その〝おぞましいもの〟と目が合った瞬間、なぜかはわからないけど「このままでは取り込まれてしまう！」といった直感が走りました。で、必死に逃げようとするんだけど、あまりの恐怖のために足がすくんで動けなくなっている。そうこうするうち、〝おぞましいもの〟は私ににじりよって来て……。

そこで、夢は終わり。あのときは、本当に恐かった。でも不思議なことに、その〝おぞましいもの〟がどういう姿をしていたのか、まったく思い出せなかったのです。その日以来、ラヴクラフトのクト

我々が住む日常の世界に、非日常的な恐怖は潜んでいる

ゥルー神話じゃないけど人間が考えられる範囲を超えた恐怖の存在って、やっぱりあるんじゃないかな、と思ってます。

たぶん私にとって表現不可能なほど恐ろしい化け物のイメージとして一番近いのは、〝物体X〟のような〝融合〟を繰り返して進化する生物だと思う。だからこそ、〝融合〟する生物が主人公であるシードオブドラゴンの設定に魅かれてしまったのかもしれません。なんか言い回しがくどくて難しくなっちゃいましたが、よーするに〝コワイもの見たさ〟ってやつですかな。

でも、調べてみると敵の能力を奪って成長するゲームって、過去にもいくつか出ているんだよね。実体を持たない魂が主人公となり、敵を倒しながら体を乗り換えて自分の真の肉体を捜し求めるという『レリクス』なんか、その代表作じゃないでしょうか。

でも残念なことに、この〝融合〟のイメージをそのままゲームに持ち込んで成功した例って、まだないんじゃないかと思います。当時画期的だと思ったレリクスでさえ、いま遊ぶと物足りないもん。

で、シードオブ……も私が持っている融合のイメージとかなり差があります。次から次へ倒した敵の能力を取り込んでいく、そんなグロテスクで有機的なゲームデザインを想像していたのに、実際は特定の敵を倒して出るアイテムの組み合わせで手足や胴体が切り替わるだけ。どうせやるなら、徹底的にすべての敵と同化できるぐらいにしてほしかった。内面からグジュグジュとにじみでるような〝おぞましさ〟をもっとうまくゲーム上で表現できれば、さらにスゴイ作品になったのにと思うと、ちょっと残念な気がするな。

まあ無機的なコンピューターの世界で有機的な世界を表現するには、現在のハードではまだまだパワー不足なところがあるのかもしれません。でも、絶対いつかは私の持つ〝融合〟のイメージどおりのゲームができると信じてます。だって、ゲームというメディアって映画に比べたらはるかに未成熟なメディアでしょ。近い将来、ゲーム業界全体は円熟期に入ると思う。そのときになれば『遊星からの物体X』クラスのパワーを持ったゲームもユーザーが遊べるようになるんじゃないでしょうか。シードオブ……はそういった意味で、ゲーム界の過渡的な作品だと感じました。

最後に一言。このゲームに出てくる敵キャラのグラフィック、よーく見るとかなり恐い。こんな〝おぞましい〟奴らを描けるデザイナーの執念を感じました。

●

評/ロンドン小林
(生活クルシイ、助けタノム)

↑巨大なキャラがガンガン登場するのだ。

ビデオ出力でもRGB並み!?

シードオブドラゴンは、ゲームスタート時にRGB出力とビデオ出力のふたつのモニターに対応した色選定を行なうことができるようになっている。つまりRGBモニターを持っていない人のために、ビデオ特有のにじみを利用したデザインがされているんだそうだ。

そこで、私はビデオモニターでしばらくゲームを遊んでその違いを確かめてみることにしました。で、感想ですが、私には違いがよくわからなかったというのが本当のところです。あ、でもちょっと待てよ。違いがわからないというのが逆に効果のあった証拠なのかもしれないぞ。そういや敵モンスターの背景のとけ込み具合はビデオのほうがいいような気も……。

↑やはりビデオ出力は画質は落ちる。

5段階評価

キミにもなれる山本ウソロク

フリートコマンダーII 黄昏の海域

シミュレーションは、好き嫌いがハッキリ分かれるジャンルだ。嫌いな人は、複雑な操作性やルールが、どうも取っつきにくいからだという。そんな人にこそ、このフリコマをオススメしちゃおう。

■アスキー　MSX2/turbo R　9800円[税別](ROM)

この『フリートコマンダーII 黄昏の海域』(以下フリコマと略)は、アスキーが久々に放つゲームソフトである。まったく、ウィザードリィ以外のアスキーのゲームで遊ぶなんて、ダンジョンマスター以来だな。あ、カオスエンジェルズもやったか。

さて、フリコマであるが、これは第二次世界大戦中の艦隊戦をモデルにしたシミュレーションゲームだ。第二次世界大戦。そう、日本が敗戦した、太平洋戦争である。零型戦闘機や、戦艦大和といった現在でも熱狂的ファンの多い兵器が数多く登場し、そして消えていった戦争でもある。

反省すべき戦争問題は置いといて、今はこのフリコマについていろいろと考えてみたい。

まず、シミュレーションとしての目の付け所はいいと思う。さっきもちょっと書いたけど、太平洋戦争に登場する兵器はどれも非常に魅力的で、根強いファンが多い。

だから、そういった兵器マニアにしてみば、大好きな艦船を自分の思いどおりに動かせる喜びは、

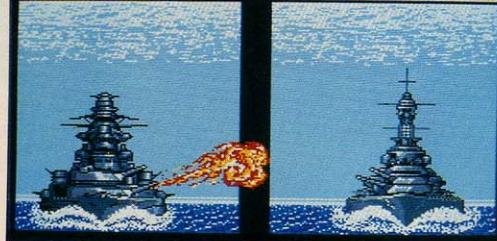
⬆戦闘シーンはかなりハデ。効果音もハマっているので、一見の価値アリ。

格別のことだろう。いや、絶対そのはずだ。私は知らないけどさ。

「この天竜型は、カーチスタービンを装備して５万1000馬力、33ノットと当時としては最速だったんだよね。特殊な魚雷発射管が強さのヒミツさ。第一次ソロモン海戦じゃ、４隻の重巡洋艦を撃沈したんですョ。拙者はこの船好きだなぁ。おたく、どう思います？」

「アチシはやっぱり戦艦扶桑ですね。ふそう、と読むんですよ。わかりますよね。性能は二流なんだけど、そこがまたいいでがしょ」

このような軽快な会話が、そこかしこから聞こえてくるようだ。私は聞きたくないけどさ。

うむ、扱う題材は合格だとして、次は肝腎のゲームシステムはどうだろうか。これがヘボいと、いくら扱う題材がよくても、全然意味がなくなっちゃうもんね。

結論からいうと、ゲームシステムも結構よくできているといえる。各兵器に設定されているデータ部分、つまり数値の量も、多すぎず少なすぎず適度でいいし、シンプルなゲームルールも非常に遊びやすくていい。

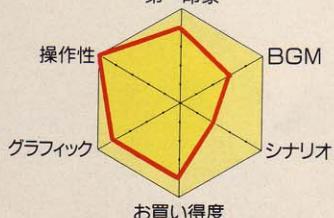
それに、すべての操作がマウスで行なえるのもグッド。ゲームスピードにしても、遅すぎてイライラすることがないし。

しかーし、ほめてばかりでもないぞ。不満な点だってある。まず、データ量を適度にし、ルールをシンプルにしたぶん、ハードなシミュレーションを楽しもう、と思っていた人には、やや食い足りない部分がでてくる。それに、シナリオゲームの数を、もうちょい増やしてほしいな、とも感じた。

そりゃさ、オリジナルのファミコン版に比べりゃ、マップ数やアニメーション、キャンペーンモードなどを取り入れて、百万倍くら

⬆好きな兵器のデータを眺めている至福のひととき。ああ、イカすーッ！

いはよくなってるんだけどさ。

それに、もっと史実を参考にしたシナリオも入れてほしかった。どうせなら、シナリオエディターとか対戦モードも欲しかったかな。

思考ルーチンもパターンを読みやすく、慣れればたんなる策敵ゲームになってしまうこともある。

なんて、けっこう自分勝手なことばっか書いちゃったけど、見た目のよさと遊びやすさじゃ、今まで遊んだシミュレーションの中じゃピカイチと言いきれる。今までシミュレーションを敬遠していた人は、だまされたと思って一度遊んでみてほしいぞ。シミュレーションは難しくないんだったら。

●

評/ミスターカヒロッヒ提督
(でぶっちょボヨヨヨン)

5段階評価

感情投入アイテム!

私はどんなゲームでも、プレーする前の準備運動を怠らない。太ってるけどさ。準備運動とは、そのゲームがさらにおもしろくなる雰囲気作りのことだ。ウィザードリィならファンタジー小説を読みまくり、三國志や信長なら歴史の本を読む。そして、大戦略やこのフリートコマンダーでは、ズバリ！　好きな兵器のプラモ作りだ。こりゃ辛抱たまらん！

⬆どちらかというと有名兵器よりもマイナー兵器がスキなワタシ。

ミーはおフランスの皇帝ザーンス

ランペルール

常勝不敗を誇るフランスの皇帝ナポレオン・ボナパルトも、最後の最後まで戦いに勝ち続けたわけではない。だから、たとえゲームオーバーになっても、あんまりガッカリしないほうがいいよー。

■光栄　MSX2　1万1800円/9800円[税別]（ROM/2DD）

⬆シナリオ１では、ナポレオンは一司令官なのだ。ああ、中間管理職……。

ナポレオン・リー（以下、**レオン**）　ついにオレたちの出番だネ！
ナポレロン・リー（以下、**レロン**）　ハッ！　ニッポンのキッズにいま一度〝リー兄弟ここにあり〟ってとこを見せてやろうぜ！　ヤッ！
レオン　フーッ！　ノッてるネ、アニキ。だけどもうみんな、オレたちのこと知らないと思うナ！
レロン　ハッ！　ちげえねえ！　簡単に説明するとだな、オレたちゃニッポンでベースボールやってたんだよ。な、ブラザー！
レオン　それよかアニキ、プレーしたかい？　『ランペルール』。
レロン　あったぼうよ！　こう見えてもオレは光栄の歴史シミュレーション愛好家なんだぜ！
レオン　ヒュウ！　インテリだねえ。オレもこのゲームやったんだけどサ、動機はアニキとちいとばかし違うんだ。
レロン　言ってみな！
レオン　オレ、ナポレオンって人物が好きなんだよネ。なんていうかサ、親しみを感じちゃうワケ。
レロン　フーン。ま、オレも彼のカリスマ性と非凡な軍事的才能は認めているがな。
レオン　ナポレオンの魅力はそういった表面的な部分だけじゃないぜ！　輝かしい栄光の記録の裏で彼は彼なりに苦労してたんだ。言語問題とか自分の身長でネ（170センチ以下だったそうだ）。前者の問題はひたすらフランスの書物を読むことで、後者の問題は馬術を究めることで解決したと言われている（馬上では人の身長はさほど気にならないのだ）。大変な努力家というより、ガムシャラなパワーの塊って感じがするところがたまんないのさ！
レロン　なるほどねー。じゃあブラザー、お前このゲームが楽しくてしょうがなかっただろ？
レオン　ま、まあね。
レロン　ン、どうしたその気のない返事は。なんか不満でもあったのか？　責任はオレがとるからなんなりと言ってみな！
レオン　いや、それほどオオゲサなことじゃないサ。ただ……。
レロン　今までの光栄のシミュレーションゲームとあまり変わり映えがしないってんだろ。
レオン　スゴイやアニキ！　まったくそのとおりサ。ひょっとしてアンタ、エスパーかい？
レロン　まあな！　というのはウソだ。そんなこと誰でも気づいているぜ。
レオン　ギャフン。
レロン　たしかにシステムの基本部分は引き継がれているな。ここまでくると水戸黄門並みのマンネリだ。しかし逆に言えば、このシステムの完成度がいかに高いかがわかるってワケだ！
レオン　ナールホド！
レロン　それにいくら「変わり映えしない」といっても、システムは確実に進歩しているんだぜ！　とくに戦闘システムはなかなかおもしろい。部隊が混乱したり、砲門の向きや地形の高低によって砲兵隊の攻撃範囲が変化したりと、高度な戦術が必要とされるのだ！
レオン　そうか、道理でなかなか勝てなかったハズだ。HAHAHA！
レロン　ブラザー、お前があまりいい返事をしなかった本当の理由はソレなんだろ、エッ？
レオン　ドキッ！　ち、違うってば。オレはこのゲーム、心の底から大好きだぜ！　イヤーッ！
レロン　（ムリしちゃってからに）
レオン　たしかにあのナポレオンが戦争で負けるってのは心苦しいけど、〝自分があのナポレオンになれる〟ってのは魅力だぜ！　今までの光栄の歴史シミュレーションを目の前に並べて「どれかひとつプレーしな」と言われたら、オレは迷わずランペルールを選ぶナ。どうせ似たようなゲームシステムなら、自分が感情移入しやすい設定のものがいいし……バタンキュウ。
レロン　オヤオヤ、一気にしゃべったもんだからブッ倒れちまった。ブラザーの意見ももっともだが、このゲームは光栄の歴史シミュレーションの進化の過程をたしかめる上でも、プレーしてみる価値はあるぞ。ま、光栄の根っからのファンでないとその価値はわからないと思うが……バタンキュウ。

●

リー兄弟
（威勢がいいのは最初だけ）

⬆砲兵隊はときどき味方部隊にもブチ当ててくれる。それで混乱した日にゃ……。

5段階評価

もりけんの

すけべで悪いかっ!!

先月約束したとおり、今回はちょっと遅めのピンクソックス特集ってことで、第４弾と特別版をひとまとめに紹介してしまいましょう……の巻。

えー、どーももりけんです。さて、今回は先月号で予告していたとおり、『ピンクソックス』の紹介をしよう。思い起こせば、１年前、このソフトを紹介したのが、このコーナーの始まりだったんだよな。そのピンクソックスも好評のうちに第４弾を迎えたわけだ。あと、ついこの間、このゲームのCDも発売されたようで、ま、それだけ人気があるっていうことですかね。じつは、俺も今そのテープを聞きながら原稿を書いている。内容は、例の３人組がDJになってラジオ番組ふうに進行していく、というありふれたものなんだけど、けっこーぶっトンでいる。ま、聞きたい人は買ってやってください。

さて、では今回はまじめにゲームの解説でもしてしまおうか。まずはスーパーのほうから。ピンクソックスの番外編であるところのスーパーは２本の独立したゲームで構成されている。ひとつはRPGの『ガルナ・ダダ』、もうひとつはアドベンチャーの『まなみのどこまでイクの？』だ。ガルナ・ダダのほうはこのメーカー初のRPGということでかなり苦労したようだ。ゲームバランス、操作性、そのほか細かいところに問題点がややあるが、初めて作ったという点を考慮すれば、まあ上出来と言えるだろう。キミたちも寛大な心を持ってプレーしてあげよう。

スーパーピンクソックス

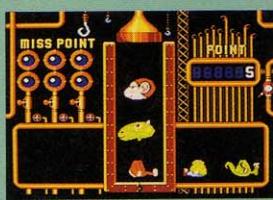
■ウェンディマガジン　MSX2
4800円［税別］(2DD)

ガルナ・ダダ

ハーフタイムラバーのゆうとメグが主人公のわりとまともなRPG。シナリオはギャグもあるけど基本的にけっこうシリアス。すけべ度はちょっと低めだけど、本気でやればかなり長時間楽しめる。個人的にはモンスターのデザインが一風変わってて好きだな。

まなみのどこまでイクの？

超変態シナリオのアドベンチャーゲーム。やれワカメスープだ、やれマ○タクだ、と通常ほとんどお目にかかれない代物がここぞとばかりに勢揃いする。また、某『グラムキャッツ』に出ていた女の子も登場し、サービスしてくれる。ただし、裏技を見つけないとダメ。

わりとまじめでノーマルなガルナ・ダダに対して、まったく正反対のノリなのがまなみの……だ。初期設定からして変なゲームなのだが、先に進めば進むほど変態性が顕著になっていく。内容が内容だけに、すけべなグラフィックも通常のものとは根本的に違っている。まさにアブノーマル。誌面で紹介しているのは、かなりおとなしめの写真だけなのでわからないだろうが、このゲームは、『韋駄天いかせ男』に勝るとも劣らない変態嗜好性すけべソフトだぞ。

あまりにアブノーマルなので、あまり女の子には遊んでほしくないのだが、しかしゲーム自体はかなりおもしろい。特筆すべきは、伝言ダイヤルをみごとにゲーム内に取り入れたことだろう。俺もこのゲームを遊ぶ前は、その存在は知っていても、実際に伝言ダイヤルを利用したことはなかったのだが、これをやるうちに興味が湧いて実際に電話してみたところ、本当にゲームどおりのような伝言がガンガン登場するのには驚いた。最近はダイヤルQ²というものも流行っているらしいが、これもいちどは聞いてみる価値はあるな。さて、この伝言ダイヤルシステムがゲーム中にどのように活用されているのかはやってみてのお楽しみということにしておくが、本編とほとんど関係のない、まったくのお遊びとしては、あまりにもよくできたシステムだ。このシステムを見るためだけに買ってもいい、とまでは言わないが、あるのとないのとでは俺の評価も随分変わってしまっただろう。結論を言えば、このゲームはアブノーマルだが傑作。ということになるかな。

えーでは、第4弾の解説に入ろう。この第4弾からディスクが2枚組になった。容量が増えるということはグラフィックの枚数が増えるということで、実際今回はいつもと比べてかなりボリュームアップしている。また、気のせいか、グラフィックの質や過激さなんかもよくなっているようだ。値段はちょっと高くなったが、それに見合う、いやそれ以上の充実した内容になっていると思うぞ。

内容的には、3本の反射神経ゲームが小粒ながらけっこう遊べるので儲けたような気分になれる。ピンクソックスギャルズのひとりゆかちゃんのアドベンチャーゲームも、彼女のぶっトンだキャラクターがよく出ていていいのではないだろうか。グラフィックもかなり過激だしね。なんにせよ、今回はディスク容量が増えた分、おっまだある、まだある、って感じでかなり満足させてもらった。ピンクソックスある限り、このコーナーはまだまだ安泰だな。

ピンクソックス4

■ウェンディマガジン　MSX2
3600円[税別](2DD)

恋の平均台

一発くん

PIKOPIKO

一発くん2

誰か……

ディスク2枚組になって大幅にボリュームアップ。内容のコーナーの種類も増えた。紙面の都合で写真は紹介できなかったけど、このほかにハーフタイムラバー、どしどしふんどしも入っているぞ。つねにハイレベルなシリーズだが、今回はとくにレベルが高いようだ。

光栄のサウンドウェアファンの皆様。日頃のご愛顧ありがとうございます。

SOUNDWARE

Thanks FAIR

光栄サウンドウェア・サンクスフェア

大航海時代

- ファミコン
  withサウンドウェア
  :14,200円 3月15日発売予定
- サウンドウェア
  CD:KECH-1002:
  3,000円(税込)
- パソコン各機種
  withサウンドウェア
  12,200円/14,200円

信長の野望 武将風雲録

- PC-9801シリーズ
  withサウンドウェア
  :12,200円 3月15日発売予定
- サウンドウェア
  CD:KECH-1007:
  3,000円(税込)
- PC-8801SR以降
  withサウンドウェア:12,200円

CD付 3月15日
先行発売
CD無3月23日発売予定

CD付 3月15日
先行発売
CD無3月23日発売予定

ゲームソフトとCD、2つの楽しさを
パッキングした『withサウンドウェア』。
この3月に発売されるPC-9801シリーズ
『信長の野望・武将風雲録』、
ファミコンソフト『大航海時代』は
どちらも「withサウンドウェア」を先行発売!
サウンドウェアファンの方に、感謝を込めて
ひと足お先にゲームを楽しんでほしいと考えました。
プレゼントもいろいろ。CDのみお買い上げの方ももちろんです。
春らんまんの嬉しさ一杯、どうぞお楽しみに!

●withサウンドウェアをお買い上げの方には、先着3万名様に限り光栄サウンドのエッセンスを凝縮した「SWつかみ録りカセット」と、シミュレーションの面白さ満載の本「ぞっこん!シミュレーション」をプレゼント!

●CD(ビデオ含む)をお買い上げの方にも、「ぞっこん!シミュレーション」をプレゼント!

■期間:3月15日〜(賞品がなくなり次第終了させていただきます)

■対象商品:光栄サウンドウェア商品

■賞品:『SWつかみ録りカセット』『ぞっこん!シミュレーション』

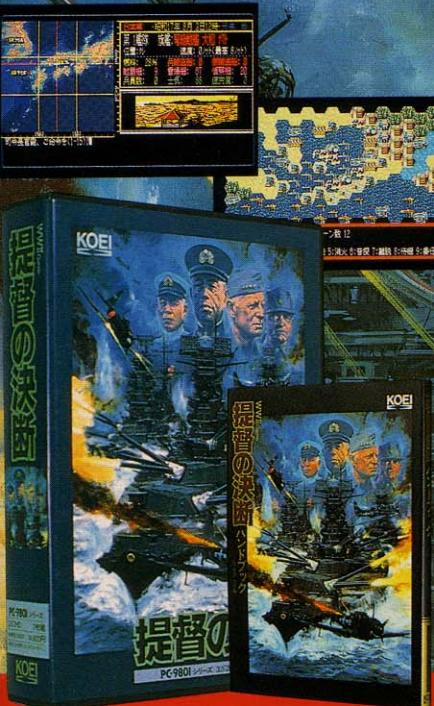
■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)

■価格には消費税は含まれておりません。

KOEI

巨大艦隊、迫る。

WWⅡGame

提督の決断

MSX2/(8メガROM版):14,800円
3月発売予定!(DISK版での発売はございません。)

■PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X68000:14,800円
withサウンドウェア:17,200円 FM TOWNS:16,800円
●ハンドブック:1,860円
●サウンドウェア CD:H29E-20006:2,987円(税込)
CT:26CE-1006:2.678円(税込)販売:ポリドール株式会社

闇に走る一条の光、戦いの幕は切って落とされる。水柱があがる中、砲煙弾雨をかいくぐり、無敵を誇る連合艦隊が雄姿を現す。巨大戦艦を操り、多彩な戦術・戦略で、太平洋を手にするのは君なのだ。空前のシミュレーション・ウォーゲーム、ここに発動!

三國志Ⅱ

壮大な男達のドラマが蘇った!
息を呑む軍師の策が、
外交戦が、戦場を駆け
覇者を生み出す。
ここに新たな「三國志」、誕生。

●MSX2(ディスク版/8メガROM版):14,800円
withサウンドウェア:17,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円(税込)
●サウンドウェア CD:H29E-20009:2,987円(税込)/CT:26CE-1009:2,678円(税込)

信長の野望 戦国群雄伝

●MSX2(ディスク版):9,800円
MSX2(4メガROM版):11,800円
withサウンドウェア:12,200円/14,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円(税込)
●サウンドウェア CD:H29E-20001:2,987円(税込)/CT:26CE-1001:2,678円(税込)

水滸伝 天命の誓い

●MSX2(ディスク版):9,800円
MSX2(4メガROM版):11,800円/
withサウンドウェア:12,200円/14,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円
●サウンドウェア CD:H29E-20003:2,987円(税込)/CT:26CE-1003:3.678円(税込)

維新の嵐

●MSX2(ディスク版):9,800円
MSX2(4メガROM版):11,800円
withサウンドウェア:12,200円/14,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円
●サウンドウェア CD:H29E-20004:2,987円(税込)/CT:26CE-1004:2,678円(税込)

■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861(代)

KOEI Thanks FAIR SOUNDWARE
光栄サウンドウェア・サンクスフェア

失われたロマンを求めて、
冒険者達の旅が始まる！
ポルトガルの威光のもと、
輝かしき航海のセイルをはれ！
待ちうける嵐・海賊ものともせずに
七つの海をかけめぐれ！

RÉKOEITION GAME

「待望の新星プロデューサー：フクザワ・エイジ デビュー作」

大航海時代

MSX2（4メガROM版）：11,800円（初回限定生産）
（DISK版）：9,800円好評発売中

■PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X1 turbo/X68000好評発売中：9,800円
withサウンドウェア：12,200円, 14,200円
FM TOWNS：11,800円
■ハンドブック好評発売中：1,860円（税込）
■サウンドウェア好評発売中：CD KECH-1002：3,000円（税込）
販売元：ポリトール株式会社

●ゲームと完全にシンクロした豊かなCDサウンド
（要PC-8801SR以降用CD-ROMドライブ・CD別売）

●RÉKOEITION GAME●
シミュレーションゲームのもつ、リアルに絶えず変化していくゲームの中で自由に自分だけの世界を創っていける楽しみと、ロールプレイングゲームがもつ、主人公となり物語の中を活躍、成長していく面白さを合せ持った光栄独自の新ジャンルのゲームです

（メインキャスター/木原美智子）

信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオと
三國志IIにもっと強くなるビデオ

（メインキャスター/いとうせいこう）

光栄シミュレーションゲームのエッセンスを映像で贈る
ファン待望のビデオついに登場！
その名も"もっと強くなるビデオ"シリーズ
あの松井先生のゲーム指南に開発裏話、㊙イベントに新作情報、
更にオリジナルCGを使った攻略ガイドなどなど、
テンコ盛りの内容はまさに光栄ファン必携のコレクターズ・アイテム!!
ゲームでハマって、ビデオもハマる。これで君も"もっと強くなる"ぞ!!

3月25日全国パソコンショップ、レコード、書店にて発売！
VHS/カラー/ステレオ HiFi/45分 定価4,980円（税込） 製作・発売元 ㈱光栄 ©1991KOEI

革命の詩(うた)が聞こえる。

不世出の英雄、ナポレオン！
コルシカの小島から、
そびえたつ宮殿へ。
並ぶものなき戦争のテクニックで、
全ヨーロッパを震撼させた男――
その日、パリは、
皇帝の凱旋に沸き立つ！
VIVE LA FRANCE!!

山の高低差がクセモノ。段差が大きいと移動できないぞ！

ゲームの花形、砲兵の攻撃集中砲火で敵は大混乱！

CD：KECH-1004：3,000円（税込）

L'EMPEREUR
ランペルール
歴史シミュレーションゲーム

MSX2（4メガROM版）：11,800円
/（DISK版）：9,800円

●PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X1 turbo：9,800円/withサウンドウェア：12,200円
■ハンドブック好評発売中：1,860円（税込）
■サウンドウェア好評発売中：CD：KECH-1004：3,000円（税込）
販売元：ポリドール株式会社

●ゲームと完全にシンクロした豊かなCDサウンド。
（要PC-8801SR以降用CD-ROMドライブ・CD別売）

■英雄の秘密、ご覧あれ。

キャラクターファイルシリーズ
三國志Ⅱ
武将ファイル
好評発売中！

義理・野望など武将の個性を決める義理や相性などのデータを初公開。武将たちがいま、生き生きと動き出す！

●A5判152頁
定価1,600円（税込）

キャラクターファイルシリーズ
信長の野望・戦国群雄伝
武将ファイル
重版出来！

登場する400人以上の猛将・智将の全プロフィールから性格データまで、武将の詳細データがギッシリ詰まった究極のキャラクター集。
イラスト＝横山 宏

●A5判160頁
定価1,600円（税込）

■コミックでもゲーム世界(ワールド)が楽しめる!!光栄コミック近日刊行開始！

維新の嵐 駆けろ龍馬！

人気ゲーム「維新の嵐」の世界がコミックで読める！岡崎つぐおが描き下ろし。これが英雄・龍馬の青春だ！

●A5判230頁
定価980円（税込）

水滸伝 天命の誓い

光栄のSLG「水滸伝」がコミックになって参上！ゲームで大活躍の好漢たちが所狭しと大暴れ！

●A5判260頁
定価980円（税込）

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100（パソコン専用）・☎045-561-8000（ファミコン専用）
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。
なお、書籍・サウンドウェア（CD/CT単体）は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。（レコード販売元：ポリドール株式会社）

■価格には消費税は含まれておりません。

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861(代)

■ホットビー
パラメデス
ユーザー投稿大特集！
アレスタ2タイムカウント版
久々の究極オリジナル
その他を予定！

3月8日(金)発売！

Disc station

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。
●編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承下さい。　©1991COMPILE DS#23

Disc 2枚組
¥1,940（税別）

Disc station D

ゴロニャンパズル
にゃんぴ

ゲームアーツの
サムゲームス総集編
DISC 2枚組
3,880円絶賛発売中

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM

●MSXマークはアスキーの登録商標で

バックナンバーのお知ら

（表示価格は税

DS4号	1,98
DS5～7号	1,94
ニューDS1月号（CD付き）	2,90
ニューDS2月号/4～12月号	1,94
DS#20（3枚組）	2,98
DS#21	1,94
DS#22（CD付き）	2,98
DSSP春号	3,98
DSSP初夏号	4,80
DSSP夏休み号/秋号/クリスマス号	3,88
DSDX#1ルーンマスターII	3,88
DSDX#2魔導師ラルバ	3,88
DSDX#3にゃんぴ	3,88
真・魔王ゴルベリアス	7,80
アレスタ/アレスタ2	6,80
魔導物語1-2-3	8,80
ランダーの冒険III～闇に魅せられた魔術師～	7,80
DS98#0（PC-9801用）	2,90
DS98#1（PC-9801用）	3,98
DS98#2（PC-9801用）	3,98

DS創刊準備号から3号までと、3月号は完売しました。
4号から2月号までは、在庫が残り少なくなっています。
＊創刊準備号から6号まではTAKERUでも購入可。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の
＋消費税＋送料210円を商品名、あなたの郵便番号、住所
名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所ま
送り下さい。宛名は「通販の王様」係

ハイテクゆうパック

お申し込みは、あなたのご希望の商品名等、必要事項を記
て、振り込み用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ、
商品が一週間位で届くのを待つだけ。

デザイナー緊急募集

今、コンパイルは優秀なグラフィックデザイナ
切に求めている。超カッコいいメカから、とろ
う可愛い女の子まであらゆるテーマに即応し
ラストが描けるぜ！描けるわ！という男女諸
是非キミの力を貸してほしい！デザイナー以
も、98のプログラムをちょちょいのぱっ！と組
プログラマー。コンパイルのサウンドをもっと
ーアップできるぜ！というサウンドスタッフ。ア
アの泉を自負する企画スタッフ。会社運営は
かせての総務する人。取説やパッケージをも
おもしろくできね るという広報スタッフ。歌っ
れる企画営業等々、増大するユーザーの要
我こそはと手腕を振るってくれる貴方に、是
てもらいたいぞ。詳しくは下記の住所まで問
わせてね。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE（082）263-6165（ユーザーテレホン）　株式会社コンパイ

毎朝新聞　　1991年(平成3年)　3月8日（金曜日）　（月刊）

ソフトハウスラボ快調！湧く業界！

コンパイルコーナー／マイクロキャビンコーナー
ハミングバードソフトコーナー／JBクラブ

◀コンパイルコーナー（GAAAA）

◀マイクロキャビンコーナー（GBAAA）

◀ハミングバードソフトコーナー（GCAAA）

◀JBクラブ（GDAAA）

MSXソフトハウスラボ

MSX界の達人集う　ファン殺到！会場騒然！

◀コンパイルコーナーの田中氏

◀マイクロキャビンコーナーの伊藤氏

◀ハミングバードソフトコーナーの河内氏

ゲームソフトハウスメーカーとファンクラブユーザーを絡ぐシステム、『ソフトハウスラボ』が登場して一ヵ月が過ぎた。これは、ソフトハウススタッフからメッセージを受ける一方、ユーザーからの声を発信していくことを可能にする、まさに長年の夢の結実であったため、開設以前に予想していたとおりの人気となった。

『ソフトハウスラボ』開設のオープニングイベント（1月26・27日に大阪のJ&Rテクノランドで開催）では、「コンパイル・コーナー」「マイクロキャビン・コーナー」「ハミングバードソフトコーナー」「JBクラブ（リバーヒルソフト）」の個性ある人気スタッフが顔見せし、ファンが殺到！会場は騒然となったが、さすがはMSX界の有名人達、彼らの達人的技を披露し、ファン達の応対をものの見事にかわしていた。各メーカーの達人にファンの反応について語ってもらった。

●コンパイルクラブコーナー／「書き込んでくれた皆にメッセージは送るんじゃ！それに、わしのめがねにかなった力作書き込みは〝ディスク・ステーション〟に載るんじゃ！」と「わしゃ営業の田中じゃ」のトークが売りの田中氏。●マイクロキャビンコーナー／「当初は〝Xak〟をはじめとするゲーム制覇のヒントを教えて！なんてのもあったけど、ハードの話もさすがに多いな」と、炎の営業マンの伊藤氏。●ハミングバードソフトコーナー／「〝ロードス島戦記〟についてのファンの声が多いですね」〝ロードス島戦記〟98版の音楽をちょっとだけ担当したというハイパー河内氏。●JBクラブ／「オモシロカ書き込みは、リバーヒルソフトの会報誌〝JB倶楽部〟（毎月一回発行）で紹介するので人気があるわね」と元気な博多女が担当。超個性ぶっとびのMSX達人技でそれぞれのファンを魅了していた。今後の各メーカーの対応に業界では注目を寄せている。

〝ターボR活用〟活発化！プログラム投稿の参加に期待！

A1-ST プロジェクト

光コンピューターへの前研究に不可欠なターボR活用を日米共同で結成した『A1-STプロジェクト』は、政府の期待どおり軌道に乗っている。ある信頼できる情報筋によると、早くもCPUの高速化、PCMプログラミングの情報交換、ターボRユーザーから投稿されたプログラムのダウンロードと、その活用法は多岐にわたっているようである。まだ出遅れているユーザー諸君は、今からでも『A1-STプロジェクト』に参加して欲しいと、関係者は話している。

600kmミッドナイト耐久レース参加者募集！

毎週火曜21時スタート！

600km耐久レースが、毎週火曜日21：00に全国一斉に開催されている。コナミの〈ハイパーラリー〉と〈ロードファイター〉を愛車に、夜の9時にTHE LINKSへ集合。東京から大阪までを突っ走ろうというネットワークゲーム・「ミッドナイトラリー」である。ワープあり、ガケ崩れありのアドベンチャーロードではあるが、ウデと運に自信のあるキミは、挑戦して欲しいと主催者側は参加者を募集している。

毎朝新聞

発行所
日本テレネット㈱
リンクス事業部
京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町ナショナルビル3F
電話　(075) 251-0635

今月の紙面

春一番！アンコール決定！「ゲームダウンロード」

MSX業界ではこの春、MSX用のユーザー制作ソフトのアンコールダウンロードを決定。これは、ユーザー側の強い要望に答えるものであり、業界では、多数の参加者になることを予想している。（共同）

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
えっ
あなたはオリジナルソフトを持っていますか？
ギョ！
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ソフトウェア法的保護監視機構とは？　本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。
（•9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。）

ユーザーからのQ&A

Q パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの？

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ（映画）や、レコード（歌手）は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

Q パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね？

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

Q ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェント・システム・ジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エスー・ピー
㈲エーシーオー
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
㈱クエスト
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーエスピー
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱神津システム設計事務所
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱サムシンググッド
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジェプロ
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフトバンク㈱
㈱ソフトプロ
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
大学生協東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱テクノソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
徳間書店インターメディア㈱
日本アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱プレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士　森本紘章
〈91.2.20現在〉

2月20日現在、151社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
著作権HOTLINE担当　久保田
TEL 03(3839)8783(代表)

コンピュータソフトウェア著作権協会
ソフトウェア法的保護監視機構
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F

ソフトウェアQ＆A

Q 私の会社は小企業でほとんど家族と少しの従業員で構成しています。「家庭内その他これに準ずる」範囲に入ると思いますのでソフトの複製は30条で許されるのではないですか。

A 企業内でのコピーはバックアップ以外すべて違法です。業務で使用するためのコピーですから「私的使用のための複製」は一切認められません。
どんなに小さくても会社は会社です。

Q 私の部署ではワープロソフトを1本購入し、すべてのハードディスクにインストールして使っていますが問題ありますか。

A 著作権法違反です(21条)。
ハードディスクにインストールすることはまさに複製することそのものだからです。北海道釧路ではハードディスクにソフトをインストールして売買していた電器店が、摘発されました。

Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど……。

A お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処置を受けます。

Q 私の部署では通常オリジナルを使用していますが忙しくなるとバックアップ用コピーも同時に使用しています。いけませんか。

A 著作権法違反です(21条)。また会社自身も業務に使用したということで罰せられます。バックアップ用コピーはあくまでもオリジナルソフトが破損した時の予備として作るコピーです。

Q 中古売店から買ってきてコピーを取り、すぐに中古品販売店へ売ることはいけませんか。

A オリジナルソフトが破損以外で使用できなくなった場合のみコピーソフトの所有が可能です。(第47条の2の2項)従ってコピーは手許に置けません。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、
レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェント・システム・ジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エスー・ピー
㈲エーシーオー
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
㈱クエスト
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーエスピー
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱神津システム設計事務所
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱サムシンググッド
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジェフロ
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフトバンク㈱
㈱ソフトフロ
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
大学生協東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱テクノソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
徳間書店インターメディア㈱
日本アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
フログラム企画サービス㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士　森本紘章
〈91.2.20現在〉

91.2.20日現在、151社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

ASCII

マウスに思想がある。

ウインドウに主張がある。

MSXとMSXユーザーの距離が、大幅に接近しました。本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する【MSXView】、ついに登場。マウスを使ってアイコンウインドウを次々と選択。MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、将来性豊かなプラットホームです。さらに、テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。【MSXView】はMSXにGUIの思想と主張を与える、やさしい必須ソフトです。

MSXViewの特長……●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／【MSXView】対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／View TED：簡単な文書を作成するためのプログラムです。View DRAW：絵を描くためのプログラムです。PageBOOK：電子の本を作成したり、画面に表示させるためのプログラム群の総称です。

MSXturboR専用グラフィカルユーザーインターフェイス[エムエスエックス・ビュウ]

MSXView

新発売

対応機種：MSX turbo R専用 価格：9,800円（送料1,000円）

●パッケージ内容 システムディスク（3.5-2DD）
専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

●MSX、MSX-DOS2、MSX turbo Rは株式会社アスキーの商標です。●表示価格に消費税は含まれておりません。
●上記の写真（電卓、カレンダー、時計）は、開発中の画面のため、製品に含まれておりません。
【MSXView】は全国有名パソコンショップでお求めください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京（03）3486-8080 大阪（06）348-0018 **株式会社 アスキー**

ASCII
MSXを、レクチャーする。
もっと実践的で、具体的な仕様が知りたい。」と言う、悩めるMSX
プログラマたちへ。アスキーが、可能な限りMSXの仕様を公開。
MSX、MSX2、MSX2+の機能を、ハードとソフトの両面から統一
的に解説した【MSX-Datapack】は、まさにMSXのバイブル。M
SXのほぼ全仕様とサンプルプログラムをパッケージした、MSXユ
ーザー、プログラマたちの救世主です。
MSX、MSX2、MSX2+のスペックシート エムエスエックス・データパック
MSX-Datapack
新発売
MSX-Datapackの内容
マニュアル編………●ハードウェア仕様：システム構成、メモリマッパー、カートリッジ、システムを拡張する際の注意、アドレスマップ●システムソフトウェア：ブートシーケンス、割り込み、BASICのコマンド、BASICの内部構造、内部ルーチン●MSX-DOS：コマンド、MSX-DOSの構造、ファンクションコール●VDP：V9938、V9958●スロット●標準的な周辺装置へのアクセス●オプションの周辺装置：RS-232C、MSX-MODEM、MSX-MUSIC、MSX-AUDIO、MSX-JE、漢字プリンタ、拡張BIOS●付録：BIOS一覧、ワークエリア、I/Oマップなど
ソフトウェア編………拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込み、DOSからのSubROMコールなど
価格：12,000円（送料1,000円）
対応機種：MSX、MSX2、MSX2+ メディア：3.5-2DD
*MSX、MSX-DOSは、株式会社アスキーの商標です。●表示価格に、消費税は含まれておりません。
【MSX-Datapack】は、全国有名パソコンショップでお求めください。

ASCII

4つの中から、あなたのためのアスキーネットをお選びください。

ACS

情報人間のためのネットワーク、アスキーネットACS。ビジネスに役立つ情報と高度なコミュニケーションスペースを提供する情報人間のためのシンクタンクです。●ニュース：法人会員募集その①・会社で一括ご入会することにより、毎月の使用料の請求書を発行いたします。・登録料は1社につき5,000円。複数でご入会いただければ、負担が軽減されます。(DPIへ続く)

PCS

気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク、アスキーネットPCS。日本最大の7,000本を超えるプログラムライブラリと活発なホビースペースを提供します。●ニュース：アートネイチャー情報センター、電話・テレコムSIG、パソコン新製品情報といった新コーナーが続々と登場。プログラムライブラリへの登録も7,000本を超え、活気に満ちています。

MSX

MSXユーザーのためのネットワーク、アスキーネットMSX。MSXパソコン情報とアットホームなリビングスペースを提供します。●ニュース：ご紹介キャンペーン実施中。ご紹介いただいたお友達が入会された場合、あなたに素敵なプレゼントを。(91年3月末まで)詳しくは、事務局まで。

DPI

国際派人間のためのネットワーク、アスキーネットDPI(デルファイ)。米国のパソコン通信「DELPHI」へのゲートウェイとそれをガイドする様々な情報を提供します。DELPHIは、個性的なSIGや機能性の高い電子メール、様々なデータベースへのゲートウェイで有名な米国有数のネットワーク。DPIではDELPHI利用ガイドや最新情報のダイジェストをお届けします。●ニュース：法人会員募集その②・ネット使用料は固定料金ですから経費管理も簡単です。(付加サービス使用料を除く)・法人入会に関する資料請求は、事務局まで。

4つのアスキーネットが体験できる。〈アスキーネット スタータキット〉好評発売中。

アスキーネットACS・PCS・MSX・DPIのネットワークが各60分楽しめるスタータIDの他、ビデオ、ハンドブックなどをパックにした〈スタータキット〉を発売しました。➲価格：5,800円 ●スタータID(ACS・PCS・MSX・DPI)●オペレーションハンドブック●ビデオマニュアル(VHS30分)●アスキーネット入会申込書(正式入会時初回登録料無料)●POOL INDEX ※〈アスキーネット スタータキット〉は、全国有名パソコンショップにて発売中です。

全国24ヶ所のアスキーネット共通アクセスポイント：札幌、仙台、つくば、浦和、所沢、東京、八王子、多摩、千葉、川崎、横浜、藤沢、静岡、浜松、名古屋、金沢、京都、大阪、奈良、神戸、広島、松山、福岡、那覇

*「DELPHI」および「Infolink」は、米国General Videotex Corporation社の商標です。

*上記の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際には消費税額が必要となります。

お問い合わせ・お申し込み：**電話03-3486-9661** アスキーネット事務局まで

アスキーのパソコン通信サービス

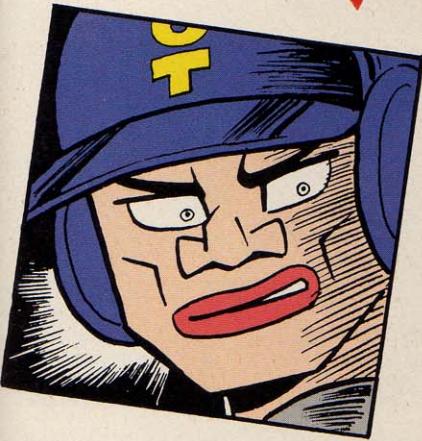
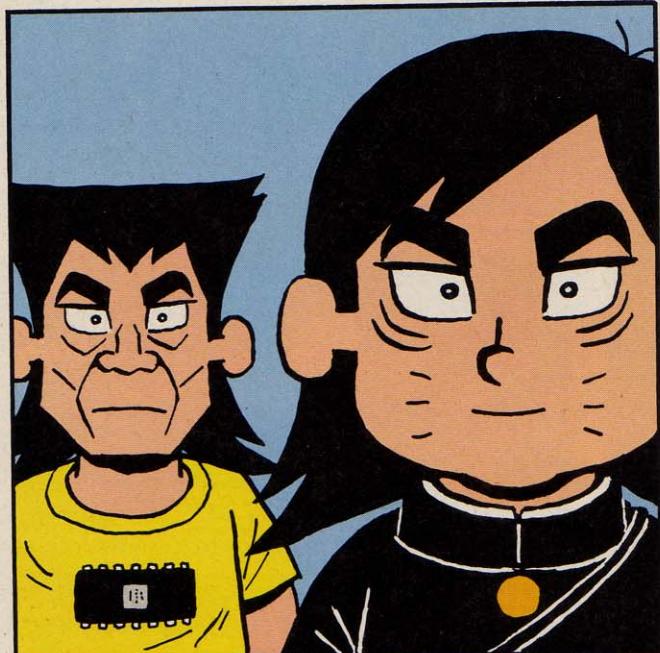
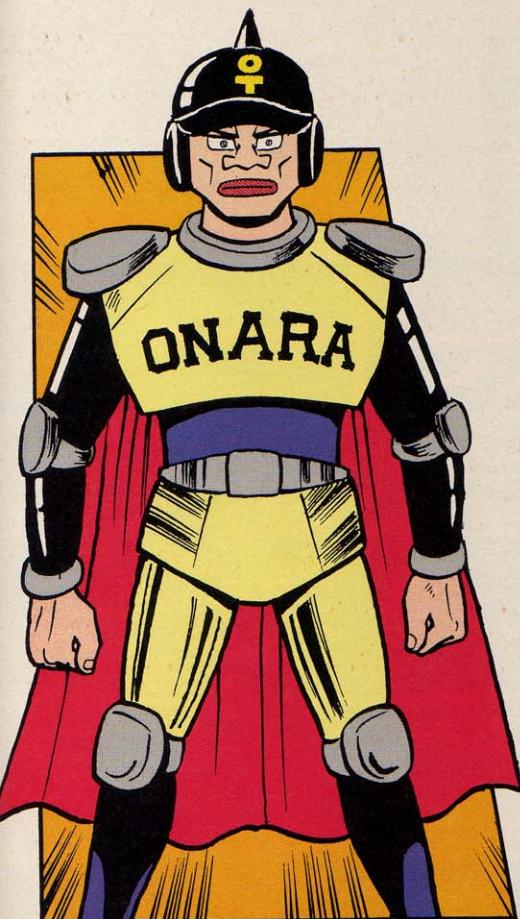
ASCII NET

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー アスキーネット事務局 電話 (03)3486-9661 **株式会社アスキー**

ログイン
ブックス

べーしっ君Ⅱ

荒井清和著　　定価520円（税込み）

強引なオチとへぼいおとぼけが炸裂する!!

ファミスタロボットの異名をとる宿敵オナラーデにゲーム人形といわれた目森べーしっが、東京ムード球場でのファミスタ対決で見せた必殺技とは？（『四角いスタジアム』より）

3月16日発売!

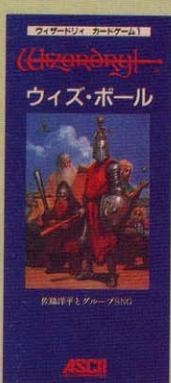
お待たせしました。ファミスタ決戦を描くかきおろしストーリー漫画『四角いスタジアム』を含む意欲作。ゲーム野郎必見！

近日発売予定 **大戦略Ⅲ'90 プレミアムスペック**

S. ダイセンリャカーズ著　定価1,800円（税込み）

大戦略Ⅲ'90、パワーアップキット、マップコレクションに対応する、大戦略Ⅲ'90の完全解説書、発売迫る！　これはついにグレートコマンダーを超える！

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　TEL(03)3486-7119　株式会社 ビジネス・アスキー

ASCII

◆◆◆◆◆ 近日発売予定 ◆◆◆◆◆

ウィザードリィカードゲーム第2弾!

ウィズ・ボール 拡張キット

佐脇洋平とグループSNE/作　定価2,500円(税別)

好評のカードゲーム『ウィズ・ボール』の追加カード集がついに登場。ウィズ・ボールとこの追加キットを組み合わせることによって、さらにおもしろくエキサイティングなゲームになるのだ。追加されるカードの種類は魔法カード、アイテムカード、ランダム・カード、選手カードの4種類だ。ウィザードリィ独特の魔法がウィズ・ボールの世界で炸裂するのだ。これは迫力あるぞ。

ウィザードリィカードゲーム第1弾

ウィズ・ボール

佐脇洋平とグループSNE/作　定価2,500円(税別)

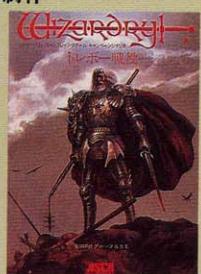
ウィザードリィの世界で野球をやる。それがウィズ・ボールだ。鋼鉄の球を投げ、それを鋼鉄のバットで打つ。守るほうも守るほうで、ドラゴン種の選手は空を飛んでキャッチできるのだ。カードゲームならではのプレーしやすさはもちろん、おもしろさも保証つきなのだ。

――― 好評発売中 ―――

ウィザードリィ生誕10周年記念

ウィザードリィ マガジン

[ビジネス・アスキー刊] MSXマガジン編集部特別編集

定価1,000円(税込み)

ウィザードリィ・マニアのための、マニアによる雑誌がこれだ。ウィザードリィ生誕10周年を記念して贈る、怒濤の専門誌なのだ。リプレイも載っているぞ。

トレボー戦役 <キャンペーン>

安田均とグループSNE制作

定価5,800円(税別)

ウィザードリィRPGシリーズ初のキャンペーンシナリオ集。リルガミンを含むオリジナル世界エセルナートを全域にわたって展開するシナリオなのだ。

Wizardry®

ゲームデザイナー集団、安田均とグループSNEと"ウィザードリィ"のアスキーが贈る

驚異のテーブルトーク RPGシステム

コンピューターゲームをベースにしたテーブルトークRPGとして生まれ、いまでは日本を代表するゲームとして育ったウィザードリィRPG。基本セットの他にも、3種類のサプリメントと1種類のキャンペーン・シナリオ集が発売されているのだ。

ウィザードリィ・ロールプレイングゲーム
基本セット
定価5,200円(税別)
ウィザードリィRPGはこれが基本!

サプリメント01
ダロスの盾
定価3,000円(税別)
シナリオ集第1弾!
『ワードナの帰還』シナリオつき!

サプリメント02
ノームの黄金を求めて
定価3,000円(税別)
シナリオ集第2弾!
『リルミガンの遺産』シナリオつき!

サプリメント03
ガザル=ボダの紅い疾風
定価3,000円(税別)
シナリオ集第3弾!
『ダイヤモンドの騎士』シナリオつき!

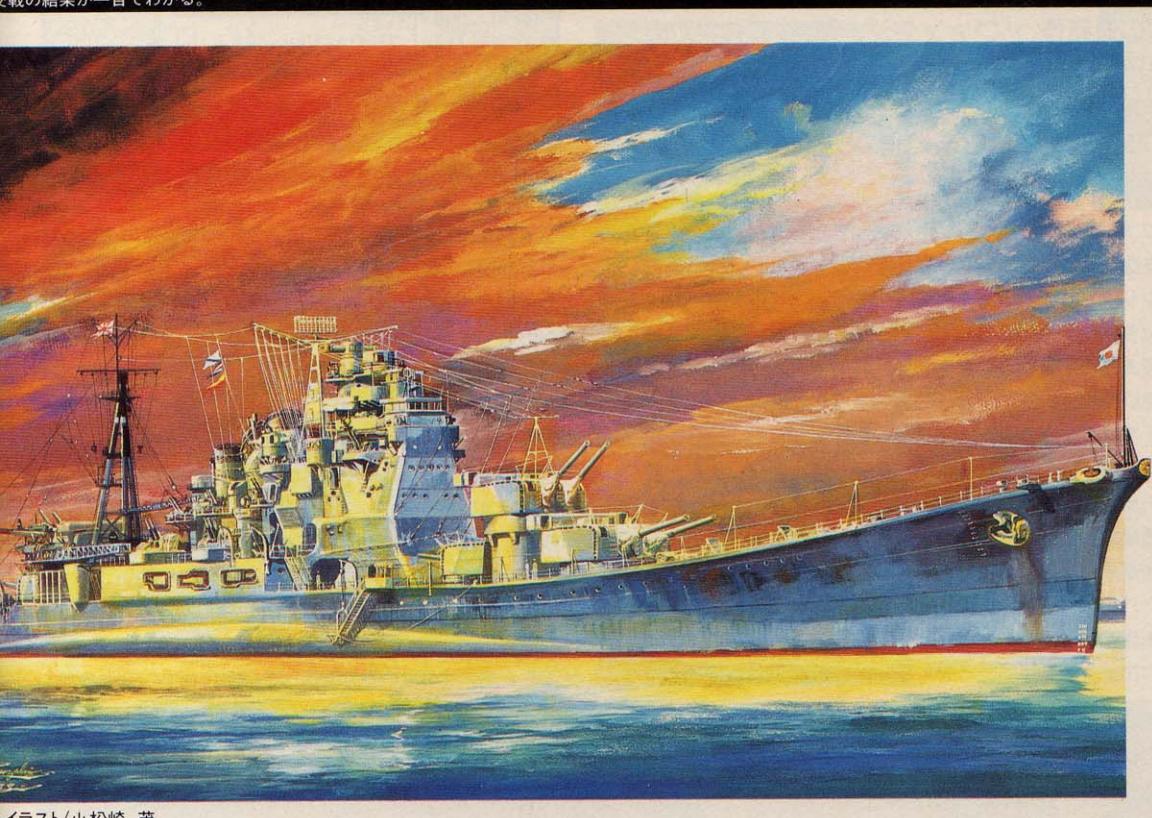
ASCII

プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官（フリートコマンダー）の戦いは続く。

2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリートコマンダーⅡだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーン・シナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニットの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトン艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。

緊張
敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。

迫真
各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

壮快

アニメーションを駆使した演出で、交戦の結果が一目でわかる。

イラスト/小松崎 茂

MSXゲーム徹底解析

初心者ゲーマーから早解きのプロまで幅広く対応。徹底解析のコーナーは今月も元気だよーん!

シリーズ最後の『ファンタジー』が登場!! でも、本当に最後!?

ファンタジーⅣ

英雄の血脈

ファンタジーシリーズの最新作、『ファンタジーⅣ』はこれまでのシリーズとは一線を画したRPGだ。今回はゲームシステムの解説を始め、効率的なキャラクターメイキングのコツ、ゲーム序盤の進め方などを中心に紹介する。コイツは噛めば噛むほど味の出るゲームだぞ。

■スタークラフト　MSX2・2DD　9800円[税別]

このファンタジーⅣを紹介するにはまず過去3作にわたるファンタジーシリーズの歴史を話さなければならないだろう。このシリーズはもともと、悪の魔術師たちにより生み出された悪の化身であるニカデモスと勇者の戦いを描いたRPGである。ファンタジーⅠではジェルノア島、Ⅱではフェロンラ島、そしてⅢではスカンドール島と舞台を移し、シリーズ最終章であるⅢでついにニカデモスが倒されたのであった。

で、気になるⅣだが、前3作でお世話になったジェルノア、フェロンラ、スカンドール島の3つの島すべてが冒険の舞台となっている。ただし、Ⅳの時代はⅢから20年後という設定なので、島の地形は少し変わっているかもしれないということを忘れずに。

さて、悪の根源であったニカデモスが20年も前に倒されていることを知ったパーティーは、最初に何をすればいいのだろうか……。じつは、このⅣにも最終的にある目的があることにはある。でもその真のクエストを受けるには、パーティーがいくつかのサブクエストを終わらせてそれなりの実力があることを認められなければならないのだ。ただサブクエストのほとんどはどこへ行って何をしろという具体的な情報ではなく、自分自身で見つけなくてはならない。この点が、Ⅳが前シリーズと一番違うおもしろさだろう。

まあ最初のうちは、ペンドラゴンの隣に建っているタウン・ホールに行けばパーティーの使命を見つけることができるぞ。

⬅古典的なファンタジーⅠの画面。Ⅱも画面レイアウトは同じ作りになっている。

➡前2作に比べると大人っぽい雰囲気のするⅢ。マウス対応なのがマックライク。

ファンタジーシリーズは、時代のニーズにあわせてゲームのシステムを様変わりさせてきた。今回のⅣは、Ⅲの画面のバージョンアップ版なのだ。

4つのシーンで構成されるファンタジーⅣの世界

町・港

過去のシリーズと違い、今回からパーティーが町や港に立ち寄ると挿し絵のようにグラフィックがつくようになった。ただし、町や港にあった施設は、前作とあまり変わってない。

アウトドア

町から出るとアウトドア画面に切り替わるのが、このシリーズの特徴。アウトドアに出ることで、さまざまな冒険やモンスターたちとの戦闘が始まるのだ。Ⅲと似た画面構成だね。

ダンジョン

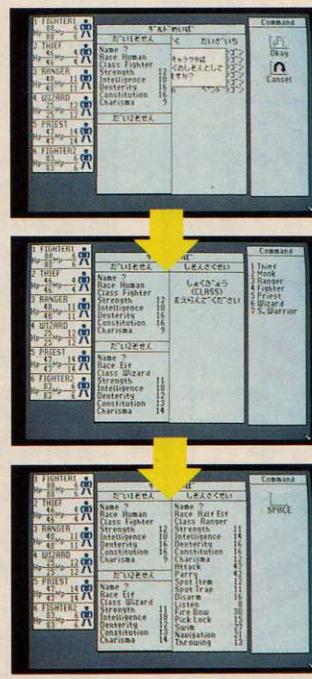
お城や洞窟に入ると、ななめ上から見たような立体的なダンジョンシーンに切り替わる。これは過去のシリーズにはなかったもので、今回のⅣで新しく採用された。リアルでしょ。

戦闘シーン

これも画面レイアウトが過去のシリーズとはちょっと違う。でも、戦闘時のキャラクターに対する指示がやたらと細かいところが、やっぱりファンタジーシリーズな感じがするな。

ペンドラゴンの町 物語の始まりは、やっぱりこの町から

Ⅳのスタートは、Ⅲと同じくスカンドール島のペンドラゴンという町から始まる。この町で一番最初にやらなければならないことは、ギルドに行って冒険に参加させるキャラクターを作るということだ。キャラクターを作ってパーティーを編成しないことには、町の外にも出れやしない。

ペンドラゴンの町の施設は下に挙げたギルド、栄光の殿堂、宿屋、銀行、武器屋、占い師の6つ。ペンドラゴン以外の町も、栄光の殿堂を除いた施設はまずあると思ってもらっていいだろう。町から外に出るとタウン・ホールとふたつの宿屋を見ることができるが、とりあえず最初は町の外でモンスターと戦って経験値をもらったらすぐ町の宿屋に逃げ帰ってセーブ、この繰り返しになると思う。とにかく経験値をためてレベルアップすることを目指すのだ。

⬅マウスを持っていれば操作はさらに簡単。マウスで矢印を動かし、行きたい場所の扉をクリックすればいいのだ。

ギルド キャラクターメイキングは時間をかけろ

ギルドの目的は、キャラクターの作成とパーティーの編成、キャラクターをレベルアップさせるときに使うトレーニング場、魔法の訓練場の4つ。経験値がある程度上がると自動的にレベルが上がる日本のRPGと違い、このゲームは経験値をある程度ためてからさらにトレーニング場に行く、というように段階をふまないとレベルアップすることはできない(コレ、海外のゲームの特徴)。レベルアップするにはあとどれくらいの経験値が必要なのか、しっかり頭に入れておかないとムダな経験値かせぎをしてしまうことになるので注意しよう。

で、肝腎のキャラクターメイキングだが、今回から過去のシリーズになかった〝祖先〟という概念が取り入れられるようになったことに注目。複雑なシステムだが、うまく活用すればメリットは大きい。その方法は、まず第1祖先の種族と職業を選び、次に第2祖先が第1祖先と同種族か異種族か、またどんな職業についていたのかを選ぶ。たとえば第1祖先を戦士、第2祖先を魔術師にしておけば、その子孫であるキャラクターは戦士と魔術師の両方の能力を兼ね備えたキャラクターとなる可能性が高いのだ。

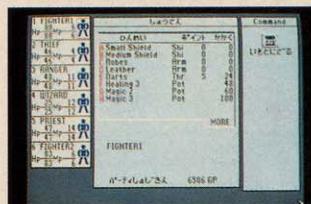
⬅〝祖先〟を使ったキャラクターメイキングは、まず第1祖先の種族と職業を選ぶことから始まる。ちなみに〝祖先〟を使わないでキャラクターを作ることもできる。

⬅第1祖先を選んだら、お次に第2祖先は第1祖先と同種族か異種族なのか、何の職業についていたのかを選ぶ。種族に関してはある程度ランダムに決定される。

⬅第1祖先と第2祖先の能力値と、ある程度の運が入って新たなキャラクターが完成。気にいったのなら、名前をつけてあげよう。ギルドに名前が登録される。

栄光の殿堂

ここにはファンタジーシリーズの歴史を飾った3人の栄誉ある人物、ウッド卿、賢者フィルモン、ニカデモスが奉られている建物だ。おもしろいのは、この3人が今回から〝殿堂の人物〟としてキャラクターメイキング時の祖先として使うことができるようになったことだ。歴史上に名を残す彼らの能力はもうメチャクチャに高い。彼らを祖先にすると種族や職業が限られてくるかわり、血筋的にも能力的にもかなり優れたキャラクターができることは間違いない。

宿屋〔INN〕

キャラクターのHPやMPを無料で回復させる。体のどこかが傷ついていても、一気に全快させてしまうほど宿屋の治癒能力は高い。アウトドアにも宿屋はいくつかあるが、そちらは有料なうえにかなり高額なので、緊急時以外はなるべく使わないようにしよう。お世話になります。

銀行〔BANK〕

お金を保管してくれる銀行。すべての銀行はオンライン化されているので、どの町の銀行でも口座さえあればお金の引き落としや預け入れができるようになっている。ゲーム開始時はまず銀行に寄って、お金がいくらあるか確認しよう。キャラクターの身分によって預金高は異なる。

武器屋〔ARMORY〕

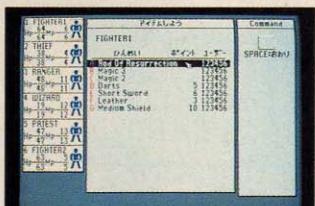
武器や防具、ポーションなどのアイテムを売買したいときは武器屋へ行こう。ただこの武器屋、パーティーが冒険で見つけてきたアイテムを買って、それを商品として並べるため品ぞろえとしてはあまりいいものがない。とはいえ、たまに掘り出し物が売られていたりもするのだ。

占い師〔MISTYC〕

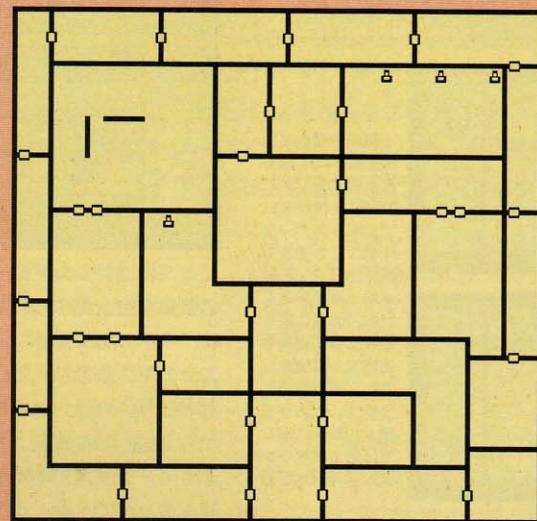
ここを訪れると、グラマーな占い師のお姉サマがゲームの進み具合をスコアに換算して教えてくれる。スコアは特定のイベントをクリアーするごとに増えていくぞ。最初のうち、パーティーは占い師から「汝のスコアは○○じゃ、ひよっこじゃな！」と言われ続けることだろう。

ペンドラゴン・タウンホール　いざ冒険の前準備に、出発だ!

キャラクターも作った、パーティーも組んだ。さあ、ついにこれから血沸き肉踊る冒険の旅に出発だ！ ……ちょっと、ちょっとそこの冒険者のアナタ。意気込むのはいいんだけど、まずその前に、任務(クエスト)をもらわなければ冒険が始められないということを忘れちゃいないかな。最初の任務をもらうためには、ペンドラゴンの町のすぐ隣にあるタウン・ホールという建物に行かなければならないのだ。しかし、ここで気をつけたいのが、パーティーが任務をもらって冒険に旅立つだけの力が現在あるのか、ということだ。

はっきり言って、ギルドで作ったばかりのパーティーはタウン・ホールなんかには進ませないでほしい。実際に行けばわかるんだけど、タウン・ホール内はそれなりに強いモンスターたちがうろついている。もし、そんな場所に作りたてホヤホヤのパーティーがタウン・ホール内に入ったとしたら……。たぶん任務をもらうどころか、生きて外に出ることすらかなわないだろう。つまり、パーティーが最初にやらなければならないことはただひとつ！ 冒険に出るための任務をもらうため、町の周辺にいる弱いモンスターを倒しまくってレベルアップすることなのだ。情けないけど、これが現実なのよね。

その後、タウン・ホールを歩けるぐらいになればどこかで名札をつけた男の人に出会うだろう。入り口近くにある事務所で予約を取っておけば、彼から任務をもらうことができるようになるぞ。予約の方法は事務所の中で座っている、JILLという女の人に彼の名前を告げるだけでいい。彼の名前は……、これぐらいは自分で捜したほうがいいんじゃないかな。

タウンホール1F

⬆タウン・ホールはペンドラゴンの町のすぐ目と鼻の先にある。でも最初は、町の外で経験を積んだほうがいいようだ。

⬆通路にはトラップが仕掛けられているところがある。ワナはずしに失敗するとパーティーが全滅、なんてことも。

⬆死者を生き返らせることのできるアイテム、Rod of Ressurection。タウン・ホール内にはめずらしいアイテムがある。

ファンタジーⅣ初心者プレーヤーなぜなに講座

手足がとれたらどうするの？

Q　戦闘のときHPが少ないためかよく体の部分が取れてしまいます。対処方法を教えてください。

よく低レベルの魔術師や影の戦士さんによく見られる症候です。前作から体の各部分のダメージを算出するこのシステムが取り入れられていますが、この特徴は受けた体の部分のダメージがあまりに大きいと、その部分が〝もげた〞状態になるのです。これを治すにはHealing 4の呪文が唱えられないとだめです。しかし、この呪文はある程度キャラクターが成長しないと使えません。もし手足がもげてしまった場合は、素直に以前のデータから始めたほうがいいでしょう。死者も同様です。

⬅腕がもげてしまうと、このような姿に。ああ。

➡戦闘時は、弱いキャラを中央に配置すること。

トラップを見つけるにはどうすればいいの

Q　ダンジョン内にあるトラップを見つけたはいいもののワナがはずせない。どうすればいいのだ。

ワナをはずす、閉ざされた扉の鍵を開ける、隠されたアイテムを発見する。こういった行為はその道のスペシャリストである盗賊さんにまかせましょう。盗賊の技能は専任である盗賊のほか、修道士、遊撃士、影の戦士が兼任できますが、いずれもエリートキャラクターに近い存在のため、成長するのに非常に時間がかかります。Spot(アイテムの発見)、Trap(ワナの発見)、Disarm(ワナの解除)の３つの技能をレベルアップ時に上げていけばワナははずせるようになります。

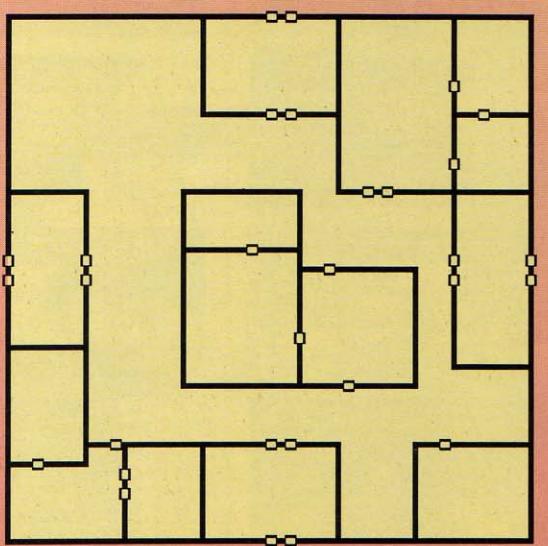
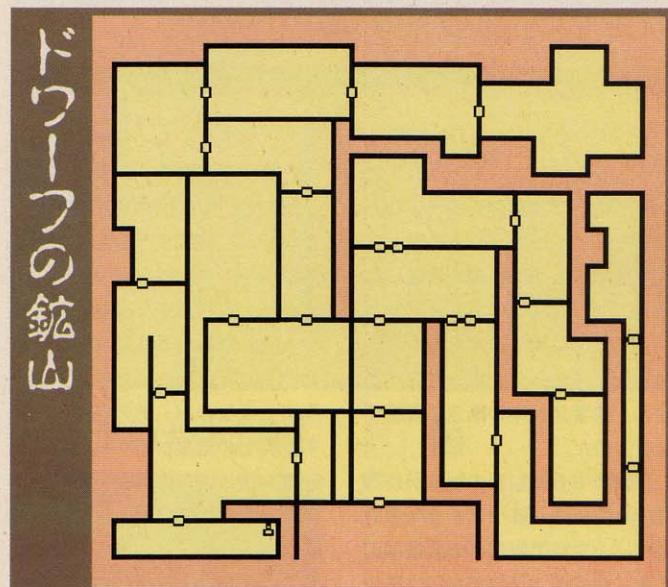
⬅ある程度技能があれば、盗賊以外でも大丈夫。

➡扉の鍵をはずせる者を仲間に入れておこう。

ドワーフの鉱山　オークの襲撃から鉱山を守れ

パーティーが最初に受けた任務は〝ドワーフの鉱山からオークを追い出し、オークの村に行って首領であるコーを倒すこと〟だ。ドワーフの鉱山はペンドラゴンの町から北に少し進んだところにあるぞ。鉱山の中に入るとひとりのドワーフがこの鉱山にどういった目的で来たのかを訪ねてくるので、素直にペンドラゴンからオーク退治の任務を受けてきたことを伝えよう。そうすれば鉱山の責任者であるドワーフのリーダーはパーティーを歓迎してくれるはずだ。彼の話をすべて聞いてから、すべての部屋を探索してオークたちを追い出してしまおう。

途中オークの襲撃を防ぐためにカギがかけられて封鎖された坑道があるけど、最初は無視してもいい。ただし、オークを追い払ったあとでまたドワーフのリーダーに会うと今度は彼は「カギのかかった部屋を開けてほしいか？」と聞いてくるはずだ。当然Yesと答えると、おや、さっきまでカギがかかっていた扉が開くようになった。その坑道の一番奥にあったチェストを開けるとOrc Diary、オークの日記を見つけることができた。とりあえずこれでこのサブクエストは終わり。まあ、もう一度来るとは思うんだけどね……。

⬆パーティーの最初の任務はドワーフの鉱山からオークを追い出せというものだ。

⬆ドワーフのリーダーの話はよく聞いておこう。また、この鉱山のどこかに占いで生計を立てている老ドワーフがいるぞ。

⬆ついに見つけたオークの日記。さっそく町に持ち帰って、日記の内容を読んでみよう。何かのヒントになるかも……。

オークの村　オークの長、コーを倒し平和を取り戻せ

鉱山からオークを追い出したら、さらにそのオークたちを指揮しているコーを討伐するために、オークの村へ出発することになる。でもその前に、鉱山で得たアイテムや経験値をパーティーのものにするため、ペンドラゴンの町に帰ることを忘れないようにしよう。キャラクターの何人かはレベルが上がってHPの上限が増えるだろうし、習得できる魔法の数も増えると思う。さらに、武器や防具も見つけていたらすかさず装備させておこう。ここまで育てきることができていれば、レベル１のときと比べると格段に強いパーティーになったことを実感できるはず。つらかったレベル上げの努力が報われて、ファンタジーの世界がおもしろく感じてくるのはこのころからだ。

さて、コーがいるオークの村はドワーフの鉱山から西に進んだところにある。オークの村は四方を厳重な見張りで固められているが、ここで思いだしてほしいのがドワーフのアドバイス。村の中央にある部屋にいるコーを倒してその奥にあるダイヤルロックの金庫を開けることができれば、このオークの村討伐のサブクエストは終了だ。

オークの村

⬆さすがにオークの首領を務めるだけあって、コーは他のオークたちよりも強い。でも、今のパーティーの実力なら楽勝よ。

⬆６ケタのダイヤルを合わせて金庫を開けよう。金庫を開けるダイヤルの番号は、以前入手したアイテムが鍵を握っている。

DRAGON KNIGHT II

ドラゴンナイトⅡ

全国のパソコン少年少女から絶大な支持を得たRPG、『ドラゴンナイト』が発売されてから約1年の歳月が過ぎた。そして今、キミたちの期待に応えるべく、その続編『ドラゴンナイトⅡ』がついに姿を現わしたのだ！

■エルフ　MSX2　7800円[税別](2DD)

すけべソフトとしては破格の大ヒットを記録した『ドラゴンナイト』。そのソフトが発売されてから1年。ヒットしたソフトの常として、当然のように続編が登場することになった。その名も『ドラゴンナイトⅡ』。舞台をストロベリーフィールズからフェニックスへと変え、勇者タケルの第2の冒険が始まるのだ。

冒険の中心となるのは、前作同様、今回も郊外にそびえる塔の内部だ。1フロア当たりの広さは前と同じだけど、フロア自体は多少増えている。それと、今回は塔以外にもダンジョンが存在し、冒険の幅が広がったのもうれしい点だろう。

ほかに前作と変わった点を挙げると、3人パーティー制になったことや、モンスターが女の子になったこと、町に並ぶ店が増えたことなどだ。特筆すべきなのは女の子がモンスターになっているという点で、これはかなり成功していると思われる。モンスターは町の女の子が呪いをかけられ、変わり果てた姿なのだ。その各々に対応する解呪の言葉が書かれた経典の一部を探し出し、彼女たちの呪いを解くことがこのゲームの小目的になっている。こう書くとたいしたことはないと思うかもしれないが、これのおかげでゲーム進行がかなりおもしろくなっているのは事実なのだ。前作の人気に頼らず、さらにおもしろいシステムを考え出すというのはじつに立派だ。

New system1　3人パーティー

前作と大きく異なる点は冒険が単身から3人までのパーティーになったことだ。ただし、仲間は初めからいるのではなく、冒険が進むにつれ、ひとりまたひとりと増えていく。ゲームスタート時点ではかなりつらい戦いを強いられるが、そのかわり、仲間が増えたときの戦力アップは、予想以上に頼もしいのだ。また、仲間は参加した時点で主人公と同じレベルになるので初めからかなり使えるぞ。

バーン

主人公をこの町に引きずり込んだ張本人。商人を自称しているが体格、腕力のいずれを見ても、へたな戦士に引けを取らない豪傑。彼が加われればずいぶん楽になる。

ソフィア

ある事件をきっかけに仲間になる僧侶。治療の呪文は得意だが、戦闘にはいっさい役に立たない。武器や防具も買い与えることはできない。あくまでも薬のかわり。

New system2　モンスター

悪い魔女の呪いをうけて、モンスターに変えられてしまった女の子たち。彼女たちと戦いレベルを上げ、彼女たちの呪いを解くこともこのゲームの目的だ。前作では女の子は単に助けるだけだったが、今回は呪いを解いて助けてあげたあとにもおたのしみは残っている。呪いを解いたあとで宿屋に泊まると、彼女たちがお礼をしに、主人公のもとを訪ねてくるのだ。このシステムによって、グラフィック枚数も増え、シナリオもかなり味わい深いものになった。

戦闘時

解呪後

New system3　フェニックスの町

前作では4つしかなかった町の施設が、今回は6つに増えた。またダンジョンも2種類になり冒険の幅も広くなった。町でも女の子とおつき合いできるようになったのも大きな違いだ。また、女の子を助け出すたびに、町の施設のグラフィックも変化し、徐々に活気が溢れてくるのも気持ちのいいものである。前作の町と比較すると、重要性が増し、存在感もかなり感じられるようになったぞ。

長老の家

冒険の助言を与えてくれる場所だ。細めに訪れるようにしなくてはならない。

酒場

食料を売っているが、これは食べられない。冒険を進める道具として使うのだ。

宿屋

無料で体力を回復してくれる。女の子の呪いを解いたあとここに泊まると……。

武器・防具屋

剣、鎧、盾をそれぞれ4種類ずつ扱っている。買えるときに買っておこう。

薬屋

今回、主人公は魔法が使えないので、体力回復は薬に頼らなくてはならない。

魔法使いの家

ふだんは、ほとんど役には立たないが、必ず二度は訪れる必要に迫られる場所。

塔の入口

言わずと知れた、今回の冒険の舞台。8ブロック四方で全6階建てなのだ。

墓場

昔はここにも塔が建っていたのだが、今では地下室を残すのみとなっている。

墓場の地下

探索開始理想レベル：
LEVEL5

標準装備

SWORD：ロングソード
ARMOR：レザーアーマー
SHIELD：ラージシールド

主人公がフェニックスの町に到着し、町の住人とひととおり話をした次の朝。町から少女がひとり残らず居なくなってしまった。そこで主人公は長老から事件の真相と、この町に伝わる因縁の出来事を聞かされる。そしてなかば強引にこの事件の解決を依頼された主人公は再び塔の内部へ……。ところが塔に入るための鍵がない。その鍵を手に入れるために、この墓場の地下に入るはめになるわけだ。

この場所はもともと魔女の塔と対をなす、ドラゴンナイト族の塔が建っていた場所。今ではその塔は崩壊し、残った地下室も代々の長老の墓所として使用されているのみ。初めの目的はこの中で塔の入り口の鍵を見つけることだ。

とはいってもいきなり歩き回るのは危険すぎる。主人公の装備は貧弱すぎるし、体力も腕力も少ない。レベル1の主人公は、シーフやガスクラウドに出会ったらまず確実に死んでしまうぐらい弱っちいのだ。最初は入り口付近を離れず、頻繁に町に戻って回復させるしかないだろう。一番安い装備一式を、買い揃えることができたら探索開始だ。

登場モンスターズリスト

No.1 マミー

EXP 1
JEL 4
本名 イブ

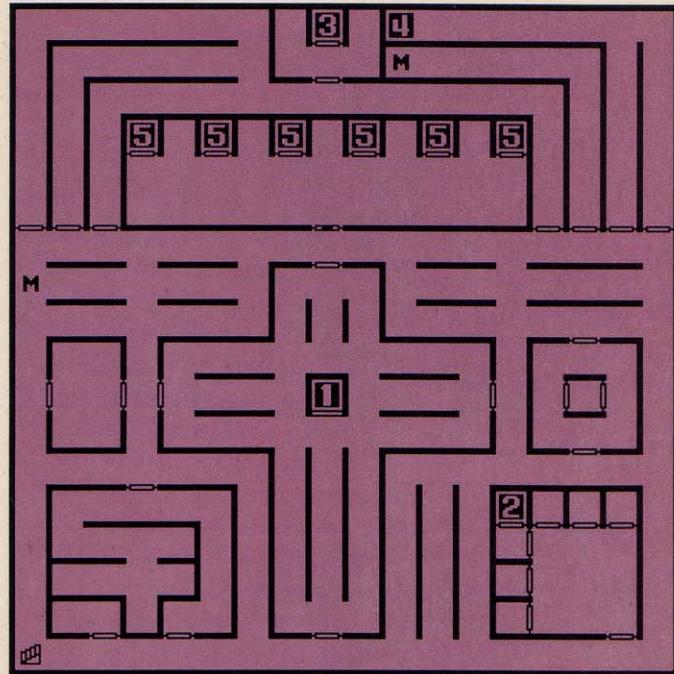
墓場の地下に出現するモンスターの中では最も弱いのだが、それでも初めのうちは手強い。このモンスターは薬屋の娘のひとり、イブちゃんなのだ。

No.2 コヨーテ

EXP 1
JEL 6
本名 モナミ

コヨーテというよりは、コヨーテ使いの少女と説明したほうがいいだろう。何度倒しても新しいコヨーテを連れて現われるが、いったい何匹いるんだろう。

No.3 シーフ

EXP 2
JEL 6
本名 ノンノ

かなり強い。主人公のレベルが低いときは、一撃で殺されてしまうので、絶対に出会ってはいけない。とはいっても避けることはできないのだが。

No.4 ガスクラウド

EXP 2
JEL 7
本名 マミ

この墓場で最強のモンスターだ。こいつもレベルが低いときには出会いたくないモンスターである。彼女は武器屋の娘なので、早く呪いを解いてあげたい。

1 ドラゴンナイトの胸像

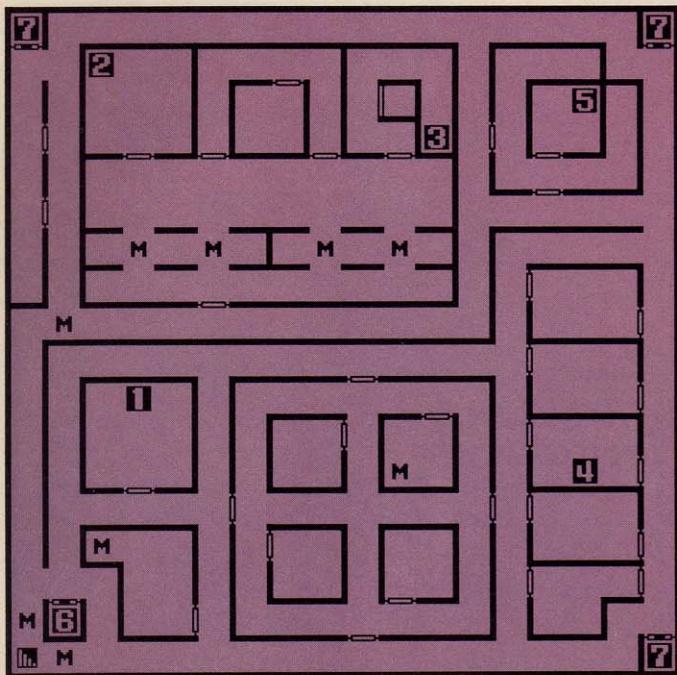
もともとこの墓場はドラゴンナイト族の塔の一部だったため、所々に彼らの残したメッセージがあるのだが、この彫像はその最たるものだろう。何か謎を秘めていそうだが、そのなぞを解くのは今ではない。とりあえず無視。

2 ジョゼッペじいさん

人間嫌いの彼は、この墓場の一角で孤独に墓の番をすることを至上の幸福だと思っている。当然、訪ねてみてもいい顔をされるわけはない。しかし、彼とて人の子、なにか手土産を持っていけば話ぐらいは聞いてくれるだろう。

3 箱

この箱の中にはバックラーという盾が入っている。しかし、防御力は最低なので役には立たない。

4 ムラサキゴケ

暗闇の中で、ぼうっと紫色の光を放つことからその名がつけられたコケ。これをすり潰し水に溶かすと腰痛の薬になるらしい。

5 長老たちの棺

ずらりと並んだ棺が6つ。この中のいずれかの棺の中に、塔の入り口の扉を開く鍵が納められている。とにかく片っぱしから開けて調べてみるしかないだろう。

塔1階

探索開始理想レベル：
LEVEL9

標準装備
SWORD：ブロードソード
ARMOR：スケイルアーマー
SHIELD：ラージシールド

墓場の地下で塔の鍵を手に入れたら、やっと塔に入ることができる。しかし、焦ってはいけない。塔で出現するモンスターは、墓場の地下とは比べものにならないくらい強い。中でもヘイジの強さは尋常ではない。彼女と戦って死なないくらいのレベルになるまでは、墓場で経験値を稼いだほうが効率がいいだろう。また、これはこの先、階を上がるごとに同じことが言えるので、各階でこれでもかっと言えるぐらい十分にレベルアップしておくように。

さて、この階は塔の入り口ということで、数々の仕掛けや、大量のメッセージがそこかしこに登場する。その中には、使用方法がわからない装置や、開けることのできない扉もあるが、気にせずにほかの場所を探索しよう。また、時には探索の途中で町に戻る必要に迫られることもあるだろう。

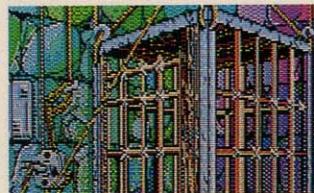
ところで、ここでは何枚かの経典を手に入れることができる。経典を見つけたらそれに対応するモンスターのいた場所に行って呪いを解いてあげるといい。そして、そのあとで町の宿屋に泊まれば、彼女たちとの再会となるわけだ。

1 配電スイッチ

スイッチといっても、ただ押せばいいわけではなく、ダイアル式の鍵のように、回す順番が正しくないと動かないスイッチなのだ。

2 箱

この箱の中には、バトルアックスという武器が納められている。

3 大ネズミ

魔女がこの塔に入る以前から、ここに住んでいたらしく、いろんなことを知っている。ただ、ちょっとわがままなので、その情報を聞き出すためには、いろいろと尽くしてやらなくてはならないのだ。

4 ピエトロ

長老の孫娘ケイトの婚約者。彼女がさらわれたとき、真っ先に塔に入っていったが、戦闘経験のない彼は、モンスターに攻撃を受け瀕死の傷を負ってしまったのだ。

5 リフト

かつて魔女たちが実験材料としてさらってきた人間を、塔の上に運びあげるために使用していたのがこのリフトだ。1階から3階まで自由に行き来することができる。

6 7 ？

ここに何があるのかは秘密。いずれわかるときがくるからね。

登場モンスターズリスト

No.5 コボルト

EXP 3
JEL 9
本名 リカ

宿屋の一人娘リカは呪いによってコボルトに変身させられてしまった。どうみても女の子が仮装しているようにしか見えないが、やはり攻撃は厳しいのだ。

No.6 オーク

EXP 3
JEL 10
本名 ハニー

オークの呪いがかかった女の子。そういえば、前作にもオーク娘が登場したっけ。もしかしたら女の子モンスターのシステムはそれがきっかけだったのかな。

No.7 バブリーバブル

EXP 4
JEL 12
本名 ミンク

身体中に泡のような軟体動物をまとわりつかせたモンスター。素肌の上にそんなものをくっつけて気持ちよく、もとい、気持ち悪くないのかねぇ。

No.8 ヘイジ

EXP 4
JEL 13
本名 マリー

このモンスターは初めに塔の入り口にたたずんでいた女の子の変わり果てた姿だ。お金を投げて攻撃することから考えると、彼女は銭形平次のモンスター？

塔2階

探索開始理想レベル：
LEVEL14

標準装備

SWORD：ブロードソード
ARMOR：スケイルアーマー
SHIELD：ラウンドシールド

リフトが動かせるようになり、試しに2階へ上ってみる。ところが、リフトのある小さな部屋を出ようと扉をくぐった途端、眼前に途方もなく巨大な扉が行く手を塞いでいるではないか。押しても引いてもびくともしない。俺ひとりの力では無理だと悟った主人公は、ひとまず町に引き返すのであった。

というわけで2階は、ろくに探索する暇もなく、上がった途端に町に戻らなくてはならない。ま、狭い空間でもモンスターはちゃんと出現するから、経験値稼ぎぐらいならやることはできるけどね。

さて、町に戻ってやらなくてはならないのは、扉を開けるだけの怪力を持った人間を捜し出すことだ。とりあえず長老の家や、酒場などを訪れ、仲間になってくれそうな人を捜してみよう。あちこち歩き回っていれば自然と適役が向こうから訪れてくるものだ。その適役の名はもちろんバーン。これでついに、ふたりパーティーになるわけだ。彼を仲間に加えたら買える限りの装備を与えて、もう一度塔の2階へ戻ろう。彼の怪力をもってすれば、重い扉も開かずにはいられないだろう。

登場モンスターズリスト

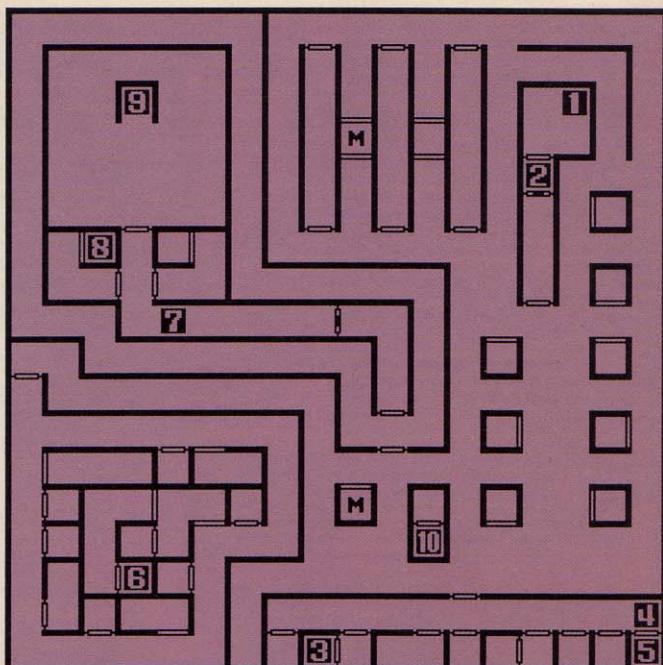
No.9 ワーウルフ

EXP 5
JEL 16
本名 クララ

ワーウルフというよりただのワイルドなお姉ちゃんですな。この娘が墓場にいた少女とは思えないね。ま、鼻っぱしの強いところはそのままみたいだけど。

No.10 アナコンダ

EXP 6
JEL 18
本名 レム

身体に大蛇を巻きつけている蛇使い少女。テレビのびっくり人間大集合とかに、ときどきこういう人が出てくるけど、それとはちょっと違うみたいだ。

No.11 G・スパイダー

EXP 10
JEL 33
本名 ミーシャ

クモのモンスターなんだろうけど、クモっぽいのは背中の脚と糸だけ。やはりあの6角形の複眼がほしかった。ま、かわいいからいいんだけどね。

No.12 バニー

EXP 12
JEL 39
本名 バニー

全28種類のモンスターの中で唯一、呪いがかかっているときといないときで、変化がまったくない女の子だ。言うまでもなく彼女は酒場で働いていた娘だ。

1 リフト

2 重いドア

扉に書かれているとおり、このドアは非常に重く、開けるのにかなりの力を必要とする。手助けがないと開けることはできないぞ。

3 食料倉庫

人肉やら、魂やらいかにも魔女が好みそうな食料でいっぱいだ。

4 5 ドラッグストア

悪魔が経営している、魔女のための薬屋も最近はさっぱり売れないようだ。貴重な薬を置いているのだが、売ってくれるのだろうか。

6 銅の鍵

魔法の罠で、そこにあるのに手に取れないのはもどかしい。

7 落とし穴

とにかく、いちど落ちてみるしかないね。死にはしないから。

8 箱

この箱にはスプリントメイルという鎧が入っているのだ。

9 経典

どのモンスターの教典かは秘密。

10 ？

ここに何があるかも今は秘密。

エメラルド・ドラゴン

３ヵ月続いたエメドラの徹底解析も今月が最終回。聖地イシュ・バーンの忌まわしき過去、タムリンの出生の秘密、そして魔将軍オストラコンや魔王ガルシアさえも操る真の悪の存在がついに明らかになる。はたしてアトルシャンたちは、伝説のエメラルド・ドラゴンを蘇らせることができるのか。感動のエンディングは目の前だ！

■グローディア　MSX2　8800円[税別]（2DD）

ウォルカシャ湾周辺MAP

魔王殿までの道のりは遠いぞ

ドゥルグワント城を南下していくと、このウォルカシャ湾周辺にたどり着く。ここは魔軍を率いる魔王ガルシアの棲む魔王殿があるため、シナリオ上でも重要な地域だといえる。しかし、魔王殿はウォルカシャ湾に囲まれているためすぐに乗り込むことはできないようになっているのだ。魔王殿に行くには、西にある小カシャ島、大カシャ島を渡り、西側から大まわりしなければならないだろう。また、ここにあるバージルの町ではハスラムと再会できるイベントも用意されている。かなり強力な武器も売られていたりするので、買えるときにしっかり買っておこう。ここから先は一本道になっているので迷うことはないが、船で帰るにも高いチケットを買わなければならない。行きはよいよい、帰りはコワイのである。

MAP GUIDE

1 バージルの町
2 パールシーの町
3 遺跡の洞窟
4 船着き場
5 山のミコの神殿
6 魔王殿

GUIDE 1 バージルの町

うれしいハスラムとの再会

仙神フシュルヌムから、ハスラムがじつはまだ黒水晶に閉じ込められて生きており、名医ワラムルだけが彼を助ける方法を知っている、という話を聞いたことがあるだろう。そのワラムルがいるのがこの町。ぜひ会うこと。

⬅黒水晶から抜け出したはいいものの、まだ寝ぼけているハスラム。よかったね。

GUIDE 2 パールシーの町

海のミコの噂を聞けるぞ

バージルの町の西にある船着き場から小カシャ島に渡ってすぐ先にあるのが、ここパールシーの町。はっきり言って、この町はバージルほど施設が完備されていない。遺跡の洞窟や海のミコの神殿の情報が聞けるだけだ。

⬅この町には、サブシナリオがひとつ隠されている。南の森に住む妖魔とは？

Check バージル～パールシー間、開通！

小カシャ島に渡るには、チケットを酒場にいる男から買わなければならない。もしチケットが買えない場合は、船着き場と酒場の間を行き来してみよう。パールシーの町に渡る前に、バージルの町で買い忘れがなかったかどうかもチェックすること。

GUIDE 3 遺跡の洞窟

シルバーアーマーとの戦い

遺跡の洞窟。そこは古代神の伝説がいまだに残る、イシュ・バーンでも数少ない洞窟のひとつだ。ちなみに小カシャ島へは船を使うことで渡ることができたが、大カシャ島へはこの遺跡の洞窟を抜けないと行けないようになっている。しかし、洞窟内部は今までとは違う不思議な仕掛けでいっぱいだ。たとえば、この洞窟は最初、入り口があるのに出口がない。ここを出るヒントは、遺跡に点在する４本の柱と黒いモノリスのような石版。マップを作って、まだ行ってないところがあるかどうかを確認して進んでいけば道が開けるだろう。

⬆洞窟内にはウォルカシャ湾と大カシャ島のふたつの地図がある。

⬇突然シルバーアーマーに襲われた。倒せば紅の古文書が手に入る。

大カシャ島周辺MAP

古代文明の眠る禁断の遺跡地帯

大カシャ島には武器の町とも呼ばれる商業の中心、マルギアナの町がある。政治を司るエルバードの町から離れてはいるが、マルギアナの治安はエルバードの中でもトップクラス。魔王殿攻略の足がかりとして頻繁に寄ることになる町だろう。また、この大カシャ島は古代から伝わる洞窟があちこちにあり、魔王ガルシアを倒すために必要なアイテムがこれらの洞窟に隠されている。気をつけたいのは、この島はどこにでも行けるために最初はどこに行けばいいのかがわかりにくい。遺跡の洞窟の出口を抜けたら、北東から峡谷を回り込むように進んだほうがいい。とくに海のミコの神殿は何度も訪れる場所なので道のりを覚えてしまうこと。遺跡の洞窟内で手にいれた大カシャ島の地図を活用すれば、展開はかなり楽になる。

MAP GUIDE

- 7 遺跡の洞窟
- 8 小さな村
- 9 海のミコの神殿
- 10 禁断の洞窟
- 11 古代の洞窟
- 12 マルギアナの町

GUIDE 8 小さな村

大カシャ島にある唯一の村

エルバード周辺とくらべると、大カシャ島は町や村が極端に少ない。この村はこの島にある唯一の村だが、村といっても住人はおばあさんとおじいさんのふたりだけで、ナナイの村よりも規模が小さいのだ。宿屋もないし、物語の本編にもあまり関係はないが、一度ぐらいは顔を見せに行ってあげよう。ちなみに、あるアイテムをこの村に持ち帰ると、いいことがあるよ。

⬆本当に何もないのかと疑ってしまうぐらい、なーんにもない村である。

Check 禁断の木の実を探せ!

小さな村から南にある森には、100年に一度実を結ぶという2本の木がある。それを村に持ち帰ると……。

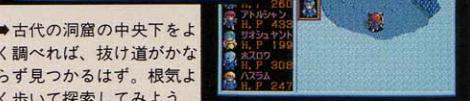
⬆この森のどこにあるんでしょ。

GUIDE 9 海のミコの神殿

古代神の末裔、海のミコは何を思うのか

遺跡の神殿でシルバーアーマーを倒し、紅の古文書を持っているのなら、彼女から魔王を倒すアドバイスを聞くことができる。話を聞くこと。

⬅大カシャ島の南西にひっそりとたたずむ海のミコの神殿。彼女の真意は何か。

➡彼女は紅の古文書を持つ者を導くのが自分の使命だと感じている。山のミコとの関係が気になるところだ。

GUIDE 10〜11 禁断の洞窟〜古代の洞窟

洞窟に仕掛けられた陰険なワナをかいくぐれ

山のミコの協力を得るため、パーティーは青白き古文書を求めて禁断の洞窟へ向かうことになる。とにかく、海のミコの頼みは何でも聞こう。

⬅宝箱に近づくと、突然床から針が飛び出してきた！ 悪質な禁断の洞窟のワナだ。

➡古代の洞窟の中央下をよく調べれば、抜け道がかならず見つかるはず。根気よく歩いて探索してみよう。

GUIDE 12 マルギアナの町

イシュ・バーンで買える最強の装備はここで揃えられる!

青白き古文書と秘宝テレポスタを手にすることができたら、海のミコは古代の洞窟のどこかに魔王殿へつながる抜け道を開けてくれる。洞窟内の抜け道を探しだし、その先にある出口から出ると、すぐ目の前にマルギアナの町が広がっているのがわかるはずだ。マルギアナの町には最強の武器と防具が揃っているので、ぜひ全員の装備はここでかためておきたい。町の人々の話から、この町のずっと東に山のミコの神殿があることもわかる。とりあえず一刻も早く、青白き古文書を山のミコに届けることを考えよう。

⬅とにかく、マルギアナの町の商店は装備品関係が充実している。当然値も張るが……。

➡もとエルバードの兵士をかばう、少女カテリ。ハスラムの優しい一面が見られる場面。

Check サブシナリオの入り口

パールシーの町と同じく、この町にもサブシナリオが隠されている。サブシナリオとは物語の本筋から少し外れたおまけのシナリオのことで、解いても解かなくても物語にはあまり関係がない。人々の話をよく聞いてあげよう。

再び舞台はウォルカシャ湾へ！

MAP GUIDE

5 山のミコの神殿

6 魔王殿

GUIDE 5 山のミコの神殿 サオシュヤントの弓の封印が解かれる

マルギアナの町で、山のミコについてのさまざまな情報を聞いたはずだ。なかには山のミコを魔王の手先だと悪く言っている人もいただろう。しかし、彼女の力を借りないかぎり魔王を倒すことはできないのも事実。彼女は真紅のレザーアーマーをサオシュヤントに渡し、魔王殿の入り口を開いてくれるのだが、裏切られたと知った魔王は、彼女に死の落雷を与えるのだった。

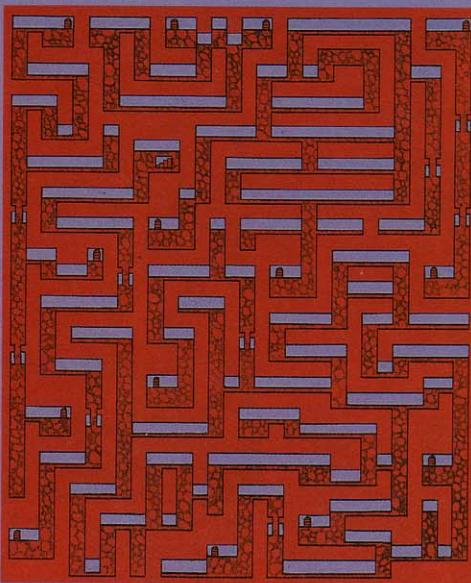
⬇青白き古文書は、魔王に封印された力を解放するアイテムなのだ。

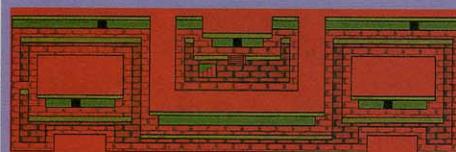
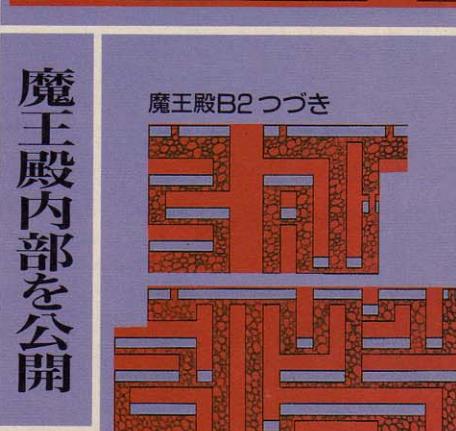
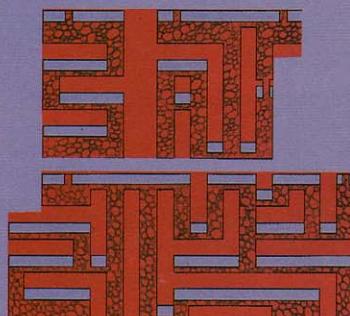
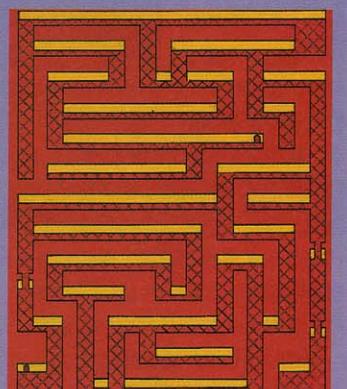
⬆神殿に行く途中、魔王ガルシアの邪魔が入る。誰か、助けてー！

GUIDE 6 魔王殿 魔王ガルシアとの最終決戦!! 最後の戦いが今、始まる……？

魔王殿は、全6層にもわたる複雑な構造をした大要塞である。この最下層に魔王ガルシアが潜んでいるのだが、いきなり最初から攻略が難しい。まず、地上のフロアには9匹の親衛隊がアトルシャンたちを待ち受けているのだが、彼らをかたづけるだけでもかなり苦労する。そのうえ地下フロアに仕掛けられたワナも、宝箱に化けたデモンズボックスや通路を歩いているときにいきなり槍が飛び出てくるというイジワルなものになっている。とにかくこの大迷宮を楽に乗り切れるだけの実力がないことには、ガルシアと互角に戦うことすらできないのだ。

魔王との対決のとき、アトルシャンたちはおそるべきことをガルシアから聞かされる。ガルシアが言うには、自分は古代神であるホルスたちとの古の契約によってこの世界に召還され、アヴェスタを集めることを命じられただけだというのだ。魔王を影で操るほど強大な影の存在、ホルスとは何者なのか……。魔王が倒れたことで崩壊していく魔王殿のなかで、タムリンは自分の眠れる未知の力を引き出すときがきた、と感じた。

⬆要塞内で取れるアイテムはワラムルの秘薬、破壊のルビーなどがあるぞ。

⬆過去最大の広さを誇る、魔王殿の要塞内部。ガルシアは最深部地下6階にいる。

⬆ガルシアを倒すと突然大地震が起こり、床や天井が崩れだした。このままでは全滅だ……！

⬅魔王殿が崩れ始め、アトルシャンたちが絶体絶命の危機に立たされたそのときだった。タムリンはテレポスタに念を集中し始めた。

魔王殿内部を公開

魔王殿1F

魔王殿B2

魔王殿B2つづき

魔王殿B3

西の砂漠周辺MAP

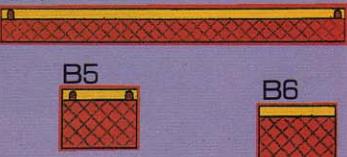
13 14 15 16 17 18

エメラルド・ドラゴンを復活させろ

物語のクライマックスとなる舞台が、この西の砂漠地帯だ。ここには中盤でお世話になったドゥルグワント城もあるが、今回はガルシアを操っていたホルスを倒すのが目的なので、わざわざ寄る必要はないだろう。ただ砂漠のまわりには体力を回復させるような町がないので、万が一のことを考えてテントやポーションは常に用意しておいたほうがいいだろう。さて、ここからパーティーのメンバーに一部変更がある。魔王殿の脱出時に負傷したホスロウがバージルの町に残り、代わりに砂漠のオアシスでファルナがパーティーのメンバーとして加わるのである。

この砂漠地帯は一見何もないように見えるが、どこかにホルスたちが隠れているのは確か。北東の台地が何やら怪しい気がするが、それは行ってからのお楽しみだ。

MAP GUIDE

- 13 ドゥルグワント城
- 14 砂漠のオアシス
- 15 砂漠の守護神、怪鳥ラー
- 16 ホルスの洞窟
- 17 砂漠の湖
- 18 ホルスの道〜地下牢

GUIDE 14 砂漠のオアシス

ファルナとの再会!

魔王を倒したことをエルバードに戻って告げると、バルソムからファルナが西の砂漠のオアシスで彼らを待っているということを伝えてくれる。まずは行ってみよう。

⬆ハスラムとファルナ、感激の再会。彼女はフシュルヌムから魔剣ヴェンディダードの話を聞き、ここに来たのだという。

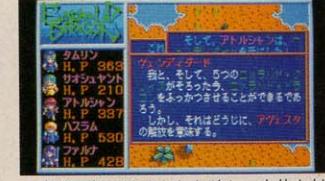
GUIDE 15 怪鳥ラー

砂漠の守護神を倒せ

エメラルド・ドラゴンの精神が封じ込まれた魔剣の場所に行くためには、北西の洞窟の入り口を開かなければならない。その鍵は、怪鳥ラーが握っているのだ。

⬆怪鳥ラーは、北東の山際に住んでおり、砂漠の守護神と崇められている。ラーを倒せば砂漠の北西に洞窟の入り口が開く。

GUIDE 16 ホルスの洞窟

祭壇の奥に潜む怪物

この洞窟はそれほど広くはないが、強力な2匹のボスがパーティーに襲いかかってくる。祭壇の奥にある扉は一方通行のワープポイントなので、気をつけよう。

⬆この洞窟のボスのひとり、ハデス・アイを倒すと最後のエメラルド・グレイス、赤龍の角を手に入れることができるぞ。

GUIDE 17 砂漠の湖

魂が封じ込まれた魔剣

洞窟から出るとすぐ近くに湖があることがわかるだろう。この湖のまん中に魔剣ヴェンディダードが突き刺さっているのだ。湖のまわりをしばらく歩くと……。

⬆魔剣に封じ込められた魂と、肉体を封じ込めたエメラルド・グレイスがあればエメラルド・ドラゴンは復活するという。

GUIDE 18 ホルスの道〜地下牢

タムリンの出生の秘密がついに明かされる!

ヴェンディダードの話によると、エメラルド・ドラゴンの復活が近いということはアヴェスタの封印がホルスによって解かれるのも間近だということらしい。アヴェスタの暴走を防ぐため、ヴェンディダードは東の山麓にホルスへの道を開いてくれた。が、ホルスの道を出るやいなや、アトルシャンたちはホルスの兵士たちに襲われてしまう。これはもう乱闘は必至だ!

⬅ホルスの道はほとんど狭く長い一本道。

⬅タムリンの腕の紋章を見て、驚きとまどうホルスの兵士たち。

⬇タムリン以外のメンバーは牢屋に閉じ込められてしまうのだ。

GUIDE ? ホルスの町〜???

ホルスの城塞都市、謎だらけのティリダテス

なんとタムリンは、ホルスの王位継承者だったのである。とにかくここは地下牢から出て、町にいるホルスの民の話を聞いてみることから始めよう。地下迷宮で装備を整えたら、ティリダテスのいるホルスの城塞へ乗り込もう。最後の戦いが始まるのだ。

⬅ホルスの町は広い。情報収集を忘れずに。

➡ホルス一族の現支配者、ティリダテス。外見は若々しいが、年齢は不詳である。

ホルスの長、ティリダテスと決戦!

特集
快適感覚
MSX
A1ST
PCM

MSXの世界に本格的なGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェース)の環境をもたらしてくれるのが、アスキーから発売されたMSXView。マウスをグリグリ動かすだけで、複雑なコマンドの指定もできてしまうソフトウェアだ。この快適さ、この新感覚。ぜひキミにも体験してほしいな。

P58 MSXViewの基本機能は

MSXViewのパッケージに標準添付する、3本のアプリケーションソフトを紹介。あわせて、MSXViewの環境作りには欠かせない存在の、ハードディスクの導入についても解説していくよ。

P62 PageBOOKで本を編集

最近ますます脚光を浴びるディスクマガジンを、MSXViewで編集してしまおう。本作りの基本概念や操作から、マニュアルには書き切れなかったノウハウまでを、ここに公開してしまうのだ。

P66 キミのDAを充実させるぞ

MSXViewが持つ6種類のDA(デスク・アクセサリー)に、合計10種類ものDAを追加する。時計や電卓など、各アプリケーションから呼び出して使える便利なツールが、盛りだくさんあるよ。

■アスキー MSX turbo R 9800円［税別］(ROM+2DD)

快適な操作感覚を実現する

Visual SHELL

⬆ディスク情報を表示させているところ。使用容量や残り容量などが一目瞭然だ。

MSXViewは、マウスでチョチョイと操作するだけでファイルの管理やアプリケーションソフトの起動などができてしまう、今ハヤリのGUI(グラフィカル・ユーザーインターフェース)と呼ばれる統合ソフトウェアの一種だ。快適な操作環境を目指して作られたこのソフトのさまざまな特徴を、これからじっくりと探っていこう。

近ごろ話題のGUIとは？

まず最初に、GUIというあまり聞き慣れない言葉について解説しよう。GUIとはグラフィカル・ユーザー・インターフェースの略。これはマウスでの操作だけで、コンピューターに命令を与えることができる非常に便利なものだ。便利といっても、ご飯が炊けます、とか、お洗濯もバッチリです、とかいった類のものではなく、ファイルの管理やさまざまなアプリケーションソフトの起動などのさいに威力を発揮してくれるものなのである。

さて、従来のユーザーインターフェースに比べ、GUIがいかに優れているのか。代表的なオペレーティングシステムのひとつであるMSX-DOSを例に比較すると、コンピューターに命令を与えるさい、MSX-DOSではいちいちキーボードからポチポチとコマンドを入力しなければならなかった。この方式の場合、あらかじめコマンドの実行方法を把握している必要がある上に、ちょっとした入力ミスで誤動作してしまう危険性がある。それに対しGUIでは、視覚的に表わされたアイコンと呼ばれる記号をマウスを使って指し示すだけで実行することができるようになっている。このため操作が非常に簡便で、ユーザーにかかる負担が少ないのが魅力だ。

このGUIを最初に採用したパソコンは、アメリカのMacintosh。そのほかにも、MS-DOSマシンに対応したMS-WINDOWSや、X68000用のSX-WINDOWSなど、高度な処理能力を持ったパソコンにはつぎつぎとGUIが採用されている。そして、turbo Rで同様の快適な操作環境を実現するために登場したのが、MSXViewなのだ。

MSXViewを実行してみると、まずVisual SHELLというプログラムが立ち上がる。これはMSXViewの環境をコントロールするためのソフトウェアで、ここでディレクトリーやファイルの作成、複写、削除などのディスクの管理や、アプリケーションソフトの起動などを行なうことになる。

さきに述べたとおり、操作にはマウスを使うことが前提になっている。キーボードでも操作できるんだけど、当然マウスのほうが扱いやすい。まずマウスで矢印の形をしたアローカーソルを動かし、目的のアイコンもしくはメニューの項目に合わせる。そして、左ボタンをクリック(1回押す)すると、命令が実行される仕組みになっている。どの命令も同様な操作で実行することができるので、簡単に覚えることができるのだ。

⬆ファイルやディレクトリーはアイコンで表示される。アイコンをクリックすると、細かい情報を表示してくれるぞ。

アイコン操作でディスク管理

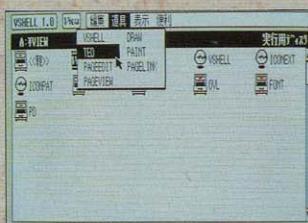
GUIの最大の特徴は、ファイルが視覚的な記号で表わされていることだ。この記号のことをアイコンと呼び、このアイコンをマウスで指し示すことによってディスクを管理したり、アプリケーションソフトを実行したりすることができるのだ。

たとえば、ファイルの順序を入れ替える作業を行なう場合、入れ替えたいファイルのアイコンをマウスで指して移動させるだけでオーケー。同様の動作をMSX-DOSで行なおうとすると非常に骨が折れるのだが、GUIなら簡単だ。また、アイコンの形を自分でデザインしたり、表示形式を変更することも可能だ。

⬆MSXViewに標準で用意されているアイコン。役割ごとに形が異なるのだ。

⬆アイコンの形をデザインすることもできる。自分がわかりやすい形にしよう。

⬆アイコンの形で表示する以外にも、表示設定を変更すれば、日付順、五十音順、種類別などいろいろな順序で表示させることができる。

A:¥VIEW>type iconext.vs
sys MSX-DOS system files
com command code
bat batch code
bas basic code
mv MSX-View system files
!?? font data
pd printer driver
tmp temp files
>?? application code
#?? standard files
da 10 DA code
dad 11 DA data
>vs 12 Vshell code
vs 13 Vshell data
>dr 16 Draw code
dr? 16 Draw data
>tx 17 TED code
tx? 17 Text file
>cm 18 PageEDIT
cm? 18
>pl 19 PageLIN

⬆各アイコンの役割を決めるファイル。自分で設定を変えることも可能なのだ。

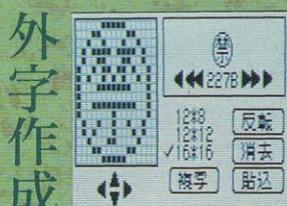
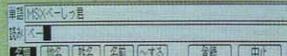
さて、MSXViewには便利なアプリケーションソフトがいくつか搭載されている。日本語の文章を作成するためのViewTEDや、図形を作成するためのViewDRAW、グラフィックエディターのViewPAINT、MSXView上で仮想的な本を作成するためのPageEDIT、PageLINK、PageVIEWなど。これらは操作環境が統一されているので扱いやすく、また、各アプリケーションで作成したデータに互換性があるため、あるアプリケーションで作成したデータをべつのアプリケーションで加工する、といったことも可能なのだ。これから各アプリケーションの解説をしていこう。

⬆MSXViewに搭載されているアプリケーションソフトはマウスひとつで選択可能。

➡これはシステム設定メニュー。入力機器の設定や、かな入力のさいのキー配列、ダブルクリック（ボタンを続けて2度押す）のスピードを設定できる。

⬅対応プリンターの設定メニューだ。市販されているMSX用プリンターの大半に対応しているのがうれしいね。

文章作成専門のツールなのだ
ViewTED

ViewTEDは文章の作成を行なうためのツール。複雑な機能はいっさい省かれており、純粋に日本語を入力するための機能しかない。しかし、その分操作性に重点が置かれているため、快適な操作感覚を実現しているのだ。

まず最初に紹介するのが、日本語の文章を編集するためのテキストエディター、ViewTEDだ。

文章作成ツールといえば、パナソニックの内蔵ワープロやアスキーのMSX-Writeなどのワープロソフトを思い出す人も多いだろうけど、テキストエディターは効率よく文章を作成するためのものだ。文字に装飾をつけたり、図や表を作成したりといった機能は省かれていて、日本語を入力するための最小限の機能だけしか用意されていない。しかし、その分使い勝手には気を配られていて、処理速度は高速だ。しかもマウスに対応していて、編集メニューの選択や範囲指定などをマウスで指定することができるのも特徴だ。

ViewTEDで作成された文章は、拡張子が".TXT"というテキストファイルに保存される。このファイルはMSX-DOSで扱える標準的なファイルで、前出のパナソニックの内蔵ワープロやMSX-DOS2 TOOLSのエディターなどで読み込んで加工することもできる。

さらに、このファイルはのちに説明するViewDRAWやViewPAINTなどで加工することもできる。まず文章だけViewTEDで作成して、ほかのアプリケーションで作成した表などに組み込むことができるというわけだ。

ViewTEDの編集機能は、消去、切取、複写に単語の検索や置換など。数は多くないが、文書作成に必要な機能はほぼサポートされているので問題ないだろう。

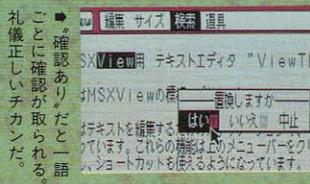
文字サイズは3種類

ViewTEDでは、画面に表示する文字のサイズが3種類用意されている。大きな文字ほど読みやすいが、長い文章を書くときなどには、画面にたくさん文字が表示されるほうが文章の流れをつかみやすい。用途によって使い分けるようにしよう。

12×8

単語登録

辞書に登録されていない頻出単語を登録することもできる。ViewTED上だけでなく、MSXViewの起動中はいつでも登録することができるのだ。

外字作成

単語登録と同様に、外字の作成もいつでも行なえるようになっている。サイズは12×8、12×12、16×16の3種類の中から選ぶことができる。

検索・置換

旧文字列 View
新文字列 ボヨヨ〜ン
置換 終了

⬆では、"View"をすべて"ボヨヨーン"に置換してみるぞ。ウヒヒ。

➡"確認あり"だと一語ごとに確認が取られる。礼儀正しいチカンだ。

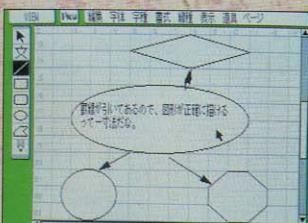
けっこう便利なのが、この検索メニューだ。マウスですべて指定できるので、操作性はすこぶる良好。処理速度も気持ちいい速さで、思わず無意味なことを試したくなってしまった。

⬆めでたくチカンが完了。画面中に"ボヨヨーン"の文字が踊る。

図表作成ならおまかせあれ

ViewDRAW

ViewDRAWは、図形や表などを正確な比率で描くことができる図形プロセッサーなのだ。一度作成した図形を自由に編集し直すことができるほか、文字の書体やサイズ、装飾パターンが豊富に揃っているのが特徴だ。

次に紹介するのは、図形や図表を作成するためのViewDRAWだ。

ViewDRAWには、図形や図表を正確に、美しく作成するためのさまざまな機能が搭載されている。

まず、画面写真を見てもらえばわかると思うけれど、画面には一定間隔でマス目が入っている。これは正確な比率で図形を描くためのもの。マス目の幅は12段階まで調節することができるようになっているので、図形を描くときの目安にすることができるわけだ。もちろん、マス目の幅をいくら変更しても、編集中の図形が崩れることはないぞ。

⬆画面に方眼が表示されているため、位置を正確に合わせて作図することができる。方眼のパターンは全部で12種類ある。

さて、ViewDRAWの特徴のひとつに、セルという概念がある。これはMSXのスプライト機能の概念に近いもの。図表1ページにつき、256枚の透明なシート(セル)が重ねられていて、1枚につき図形をひとつだけ描くことができる構成になっているのだ。図形のひとつひとつが独立したセルに描かれるようになっているために、図形の重ね合わせ処理や、一度描いた図形の修正などが簡単に行なえる。図形が複雑に入り組んでいても、まわりの図形に影響を与えることなく特定の図形だけを編集することができるのだ。

ViewDRAWで描ける図形には、四角形や楕円、多角形のほかに、角の丸い四角形なんてのもある。あまり意味がなさそうに思える機能だが、実際に使ってみるとけっこう見映えのする図表が作れて便利だったりする。美しい図表を作成するためのちょっとした小道具になるのだ。また、特定の範囲のグラフィックパターンをドット単位で修正することもできるようになっている。工夫しだいで凝った図形をデザインすることもできるぞ。

美しい図表作りをするために欠かせないのが、多彩な文字表現だ。ViewDRAWには、4種類の欧文書体と3種類の日本語書体が用意されている。数そのものはそんなに多くはないが、豊富な文字装飾機能と組み合わせることによって、表現力豊かな文書を作成することができるようになっているのだ。

文字装飾には、太字、斜体、輪郭、影、下線、縞の6種類が用意されている。また、文字のサイズも10種類の大きさから選ぶことができ、その組み合わせでいろいろな文字表現ができるのだ。

文字の入力は、はじめに表示するための領域を設けてから行なうことになる。領域を設けるといっても、マウスで文字を入れたい場所をクリックするだけ。あとはキーボードを使って文字を書いていけばいいだけなのだ。

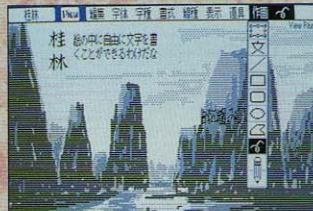
そのほか、ViewDRAWにはページング機能があり、ひとつのファイルにつき、編集画面を10枚持っている。ページを切り替えることによって、一度に複数の画面を編集することができるのだ。

➡使用できる欧文書体は右の4種類。16×16ドットと24×24ドットの2種類のサイズから選ぶことができる。このほか、日本語の書体も3種類用意されている。

⬅文字装飾には太字、斜体、輪郭、影、下線、縞の6種類ある。これらは自由に組み合わせることができ、また文字のサイズをいろいろと変更することもできるのだ。

➡これが編集メニュー。一度描いた図形でも自由に編集し直すことができるようになっているのだ。

⬆書体や文字装飾のメニュー。これらの組み合わせで文字をデザインする。

⬆文章を組み込む位置も自由自在だ。もちろん、ViewTEDで作成した文章を組み込むこともできるようになっている。

⬆ひとつのファイルにつき、編集画面が10ページ用意されている。複数の画面を一度に編集することができるのだ。

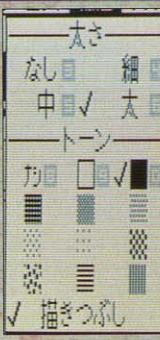
図表作成の仕上げにはコレ
ViewPAINT

ViewPAINTは白黒のグラフィックエディターだ。単色しか使えないのは残念だけれども、他のMSXView用アプリケーションツールで作成した図表などの細かい部分を修正するときに威力を発揮するツールなのだ。

ViewPAINTはドット単位でグラフィックを描くエディターだ。このツールは単体でも使用できるけれども、むしろViewDRAWや、次のページで紹介するPageBOOKなどで作成した図表をもとに、さらに手を加えて、美しく仕上げるためのツールとして使用したときに効果を発揮するだろう。

⬆決して機能は豊富ではないんだけど、操作性は上々だ。ViewDRAWなどと組み合わせると本領を発揮してくれるぞ。

基本的には、12種類のトーンと4種類の太さの筆を使い分けて絵を描くことになる。複写、貼込みや上下や左右の反転、白黒反転などの編集機能のほかに、一部分を拡大してドット単位で修正することもできる。ViewDRAWでもドット単位で修正することはできるけれども、こっちのほうが当然使い勝手はよくなっている。

文字表現に関してはViewDRAWとまったく同等の機能を持っている。4種類の欧文書体と3種類の日本語書体、6種類の装飾パターンがあり、表示領域を指定してから入力するやり方も同じだ。

⬆ViewPAINTで描かれた作品例。ViewDRAWと同じ要領で、絵入りの文書を簡単に作成することができるのだ。

➡色が使えないかわりに、12種類のトーンが用意されている。筆の太さも4種類の中から選べるぞ。

ViewとHDDのアヤシイ関係？
MSXView with HDD

MSXViewの操作環境をさらに向上させるためには、容量が大きく、しかもアクセススピードの速いハードディスクと組み合わせる必要がある。これから、ハードディスクを使用するメリットについて考えていこう。

➡ハードディスクを使用することで、MSXViewの操作環境は飛躍的に向上するのだ。

ハードディスクを使用する一番のメリットは、なんといっても記憶容量がフロッピーディスクに比べて格段に大きいことだ。

MSXで使える、2DDのフロッピーディスク1枚に記憶できる容量は720キロバイトなのに対し、ハードディスクには20メガバイト、40メガバイトといったケタ違いの記憶容量のものが多い。40メガバイトのハードディスクには、2DDのフロッピーディスクの50倍以上の記憶容量がぎっしりと詰まっているわけだ。

MSXViewを使いこなすためには、Visual SHELLが入っているシステムディスクのほかに、作成したデータファイルを保存するためのディスクや、66ページ以降の記事で紹介している各種拡張アプリケーションツールのためのディスクなど、複数のフロッピーディスクを使って操作しなければならなくなる。これだとディスクの入れ替えに手間がかかるし、整理するのも大変だ。これに対して、大容量のハードディスクならば、すべて詰め込んでおくこともできてしまうので、管理の手間がかなり省けるはずだ。

また、アクセススピードもハードディスクのほうが圧倒的に速い。アクセススピードが速いほど操作に対する反応も速くなるので、より快適に操作することができる、というわけだ。

MSXにハードディスクを接続するためには、アスキーから発売されているハードディスクインターフェースカートリッジ（価格3万円［税別］）を購入する必要がある。ハードディスク本体のほうは、だいたい10万円前後で手に入れることができるだろう。

さて、大容量のハードディスク内には、たくさんのファイルやディレクトリーが混在することになる。そんな場合でも、MSXViewならばマウスを操作してアイコンを動かすだけで簡単に整理することができるのだ。ハードディスクの管理にMSXViewは威力を発揮し、ハードディスクのアクセススピードの速さがMSXViewの操作性を向上させる。MSXViewとハードディスクはじつにいいコンビだ。

電子出版に挑戦しよう

Page BOOK

じつはMSXViewに付属のOverVIEWディスクも、このPageBOOKで作られている。

ページをクリックすると、そこが表示されるのは、スクリプトコマンドの機能。

ViewDRAWを操作する感覚で、ページを作っていこう。カラーも使えるのだ。

ディスクマガジンの元祖とも呼べる『ディスクステーション』をはじめとして、ちょっぴりエッチな『ピーチアップ』や『ピンクソックス』、そしてMマガが誇る(?)『MSXディスク通信』まで、磁気メディアを利用した出版は注目の的。ここはひとつ、MSXViewを使って本の編集に挑戦してみよう。キミは名編集者になるのだ。

本を作る手順を考えるぞ

たとえばMマガなどの雑誌を作る場合は、まず編集会議があって特集や一般記事の企画が決められ、それをもとに本全体のページ配分が決定される。次に各編集者は、それぞれの担当ページについて写真撮影の手配をし、イラストや図表を依頼する。

これらのページを構成する要素が揃ったところで、すぐに原稿を書きはじめるか、先にレイアウトを作成するかは、各編集部によって違う。ちなみにMマガは後者。先割りと呼ばれる方式により、まずレイアウトを作り、それにしたがって原稿を書いていくわけ。

で、書き上がった原稿は写植屋さんの手に渡り、2～3日すると文字が打ち上がってくる。それに間違いがないかをチェックするのが、文字校正といわれるもの。この段階を通過すると、今度は印刷所から、文字とともに写真やイラストがカラーで刷りこまれた、色校正が上がってくる。

デザイナーを中心とした、色校正の最終チェックが終わると、印刷➡製本➡配本という手順を経て、発売へとこぎつける。はじめの編集会議から約2ヵ月弱。編集者があれこれ悩んで作り上げた本が、読者のもとに届くわけだね。

➡PageBOOKの概念は、こんな感じ。3つのプログラムを駆使して、キミも自分だけの本を作り上げるのだ。

実際に本作りに関与した人を整理してみると、まず企画を練る編集者、それらを一冊の本にまとめる編集長、写真撮影をするカメラマンにスタイリスト、イラストレーター、デザイナー、写植屋さん、印刷所……うーん、それに広告を取ってくれる営業の人に、印刷所との交渉をしてくれる出版業務、リストの紙焼きを取ってくれる制作さんなど、数えきれない。これら多くの人々の協力があって、一冊の本が発売されるのだ。

で、これがMSXViewを使った本作りではどう変わってくるかといえば、最大の違いはすべて自分ひとりでやるってこと。企画を考えるのも自分、それを画面上に表現するのも、文章を書くのも、各ページをつなげて一冊(?)の本に製本するのも、すべて自分ひとりなのだ。覚悟してね。

それでは、MSXView上で本を作る、PageBOOKの概念を簡単に説明するね。そもそもPageBOOKというのは、3つのプログラムの総称。ひとつのページを作るためのPageEDITと、各ページをつないで一冊の本にするPageLINK、そして最後にでき上がった本を読むためのPageVIEWからできている。基本操作は、どれもMSXView共通のものになっているので、とまどいはないはずだ。

たとえばPageEDITは、DRAWにスクリプトコマンドが追加されたもの。基本的にはDRAWを使う感覚で、各ページ(1画面1ページ)をデザインしていけばいい。スクリプトコマンドというのは、各ページごとのつながりを指定するもの。使い方次第では、画面にメッセージを表示したり、パレットを変更してアニメ的効果を出したり、なんてことも可能なのだ。このあたりのノウハウは、あとのページでじっくり紹介するね。

同じようにPageLINKは、TEDに製本などの機能が追加されたものと思えばいい。各ページのファイル名を順番に並べた、リンクリストというものを作成し、最後に製本を指定すると、一冊の本(ひとつのファイル)ができ上がるという具合だ。そして、この本(ファイル)を読むのに必要となるのが、PageVIEWというわけだね。

それでは、実際に本作りに取り組みながら、PageBOOKを紹介していくことにしよう。

パレットを操作してみる

さっそくだけど、スクリプトコマンドの応用である、パレット操作について紹介するね。右に掲載した例は、MSXViewに付属してくるOverVIEWディスクに収録されたもの。春夏秋冬のそれぞれの季節(文字)をクリックすると、花が咲いたり、木の葉が色づいたりと変化していくものだ。

で、これはどうして実現しているのかといえば、スクリプトに埋めこんだパレットの指定。たとえば秋を選択したら、葉っぱの色を赤く変化させる。冬になったら葉は落ちてなくなるわけだから、背景色と同じにして、消してしまうわけ。写真にあるスクリプトをよ〜く見てもらえばわかると思うけど、それぞれ選択した色番号のパレットを、RGB 3色のデータで変化させているのだ。

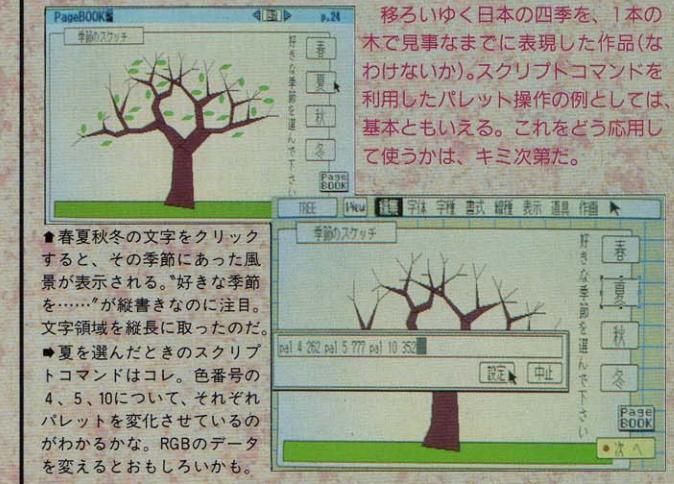
このパレット変更ワザを、さらに突き詰めていった結果がMAZE。迷路ってわけね。これも季節のスケッチと同じで、OverVIEWディスクに収録されているもの。移動したい方向の矢印の隣をクリックすると、そのエリアのパレットが変化し、先へと進んでいく仕組みだ。実際に遊んでもらえばわかるけど、なかなかキレイに仕上がったカラー迷路なのだ。

ちなみに、OverVIEWの各ページを構成しているファイルは、同じOverVIEWディスクの中に収録されている。¥HOME¥BOOKというサブディレクトリーに入っているので、PageEDITで読み込んでみよう。それぞれどんなスクリプトが埋めこまれ、どんな働きをしているかを調べると、自分が本を作るときの、いい参考になるよ。

季節のスケッチ

移ろいゆく日本の四季を、1本の木で見事なまでに表現した作品(なわけないか)。スクリプトコマンドを利用したパレット操作の例としては、基本ともいえる。これをどう応用して使うかは、キミ次第だ。

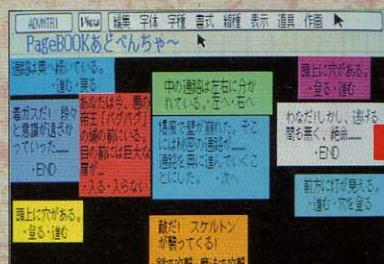
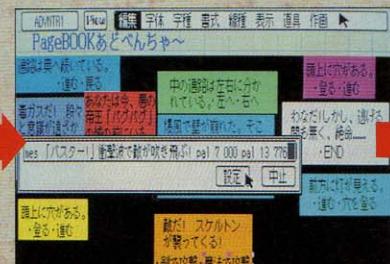
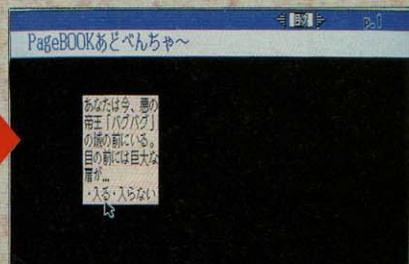
⬆春夏秋冬の文字をクリックすると、その季節にあった風景が表示される。"好きな季節を……"が縦書きなのに注目。文字領域を縦長に取ったのだ。
➡夏を選んだときのスクリプトコマンドはコレ。色番号の4、5、10について、それぞれパレットを変化させているのがわかるかな。RGBのデータを変えるとおもしろいかも。

MAZE

スクリプトコマンドの応用例としては、かなり高度なもの。カラーパレットを変化させることで、ゲーム(とおぼしきもの)を作ってしまったのだ。これにさらに、ビープ音を鳴らしたり、メッセージを表示したりといった工夫をすれば、ゲームの完成度も上がりそう。ただ、そうしたときに問題となりそうなのが、スクリプトの文字数制限。ウインドーの範囲でしか、コマンドを指定できないのだ。

⬆ほーら、立派な迷路ゲームができているでしょ。

⬆迷路の秘密はこれ。スクリプトを指定するウインドーいっぱいに、パレット変更のコマンドが並んでいる。文字数との戦いってわけだね。
⬅パレットをどう変更するかは、実際にRGBの色データを変化させて決めよう。色番号を指定してから、パレットを変化させればいい。

1画面アドベンチャーだ

さて、ここからはMマガオリジナルの本作りだ。まずは1画面で完結するテキストアドベンチャーの制作。ここまで紹介してきた、パレットを変更するスクリプトコマンドに加え、画面にさまざまなメッセージを表示しながら、アドベンチャーしてみよう。

下の写真を見てもらえば、だいたいの構造はわかってもらえるかな。画面の中にひとつの完結したストーリーを、シーンごとにわけて書き込む。それぞれに選択肢を設け、実際にクリックされた部分に埋めこまれたスクリプトを実行することで、ストーリーを進めていくわけだ。

こんな短いアドベンチャーでも、一応マルチエンディングになってるのがスゴイでしょ(と、自画自讃)。ストーリーには直接関係なくても、画面上のあちこちをクリックすると、いろいろなメッセージが表示されるようにしておくとおもしろいかも。また、数画面にまたがってストーリーが展開する、長編アドベンチャーなんてのにも挑戦してみたいね。

ここでは使っていないけど、テキストファイルを表示するためのコマンドも用意されている。これを上手に使えば、長いメッセージを呼び出して表示することもできそうだ。RAMディスクを活用すればファイルの読み出しも速いから、応用の価値大だね。

⬆これが1画面テキストアドベンチャーの全貌。これ以上ストーリーを詰め込むのはキビシイ。

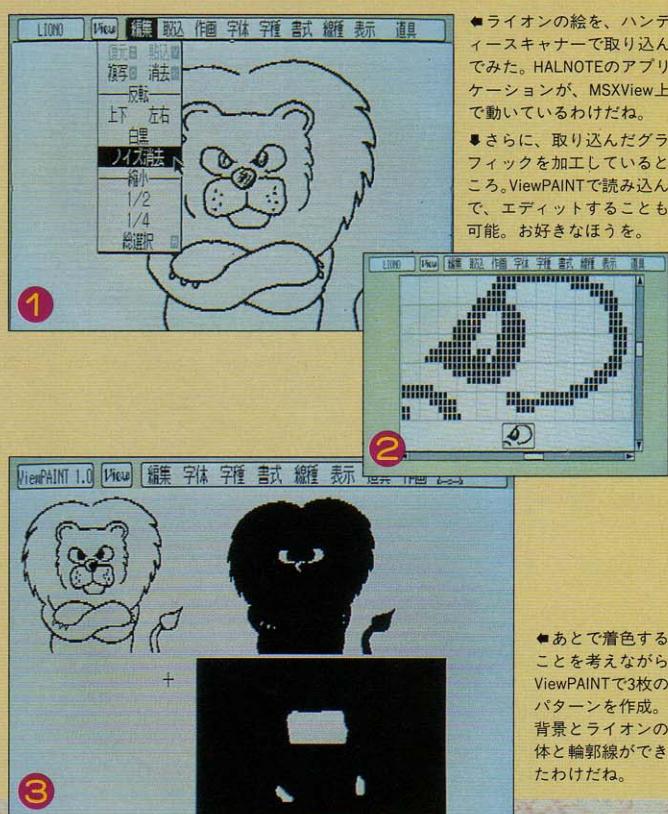
⬆メッセージを表示したあとではじめのテキストエリアを真っ暗にし、次のエリアを明かるくする。

⬆これが完成したアドベンチャー。さあ、どうする?

スキャナーを利用しよう

MSXViewのもととなったソフトウェアは、HAL研究所が開発したHALOS。MSX用の統合ソフトを目指したHALNOTEシリーズの、基本をなすものだ。なんとなく画面構成が似ていることや、MSXViewが起動したときに、アスキーと並んでHAL研究所のコピーライトが表示されることから、気づいていた人も多いと思う。

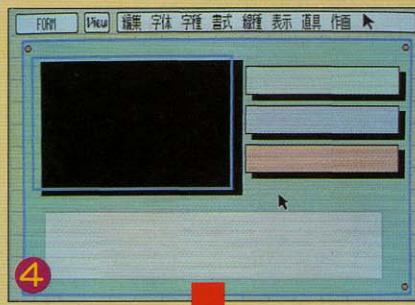
で、もしかしたら、HALNOTE用に開発された周辺機器が、そのままMSXViewで使えるんじゃないか、というのが、このページができるキッカケ。MSXViewのユーザーって、もともとHALNOTEを使っていた人が多いと思うんだよね。これまでHALNOTEに投資してきたものが、そのままMSXViewでも使えたら便利でしょ。論より証拠とばかりに、Mマガ編集部は実験してみたぞ。

というわけで、使ってみたのがハンディースキャナーMSX。名刺サイズくらいのイラストをスキャンして、MSXのグラフィックデータに取り込んでくれるものだ。専用のカートリッジと、ハンディースキャナー本体、それに取り込みのためのソフトウェアが付属している。自分でイラストを描くのが苦手なんて人や、ペンで描くのはできるけど、マウスで描くのはちょっとなあなんて人には、利用価値大のものだね。

試行錯誤を重ねた結果は見事成功。紙に描いたイラストを、無事にMSXViewの画面に取り込むことができたのだ。その手順を順番に紹介していくね。

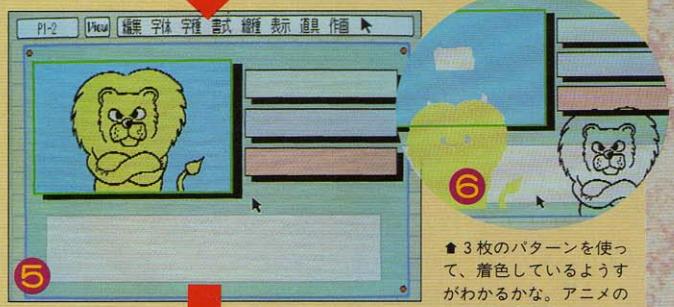
①マシンにMSXViewの漢字ROMと、HALSCANカートリッジのふたつをセットする。
②ハンディースキャナーに付属の3本のプログラム、SCAN.(SC、FILEPACK.HN、PACBIT.HNを、MSXViewのシステムディスクのルートディレクトリーにコピー(サブディレクトリーは不可)。
③SCAN.(SCを、SCAN.)SC(カッコの向きが逆)とリネーム。
④MSXView上でSCANをダブルクリックし、起動させる。
⑤〝パス名が無効です〟といった意味のエラーメッセージが表示されるが、無視してクリック。

と、ここまでの手順で、スキャナー用のソフトウェアは動くハズ。これに続いて、

⑥メニューを開いてスキャン開始。取り込んだグラフィックは、スクリーンモードの6番になる。
⑦ViewPAINTで、取り込んだグラフィックデータを加工。ラバーバンドで範囲を指定し〝登録〟することで、PageEDITで扱えるデータ(標準ファイル)になる。
⑧PageEDITで着色。

となり、いよいよ本作りに着手できるわけだ。

⬅ライオンの絵を、ハンディースキャナーで取り込んでみた。HALNOTEのアプリケーションが、MSXView上で動いているわけだね。

⬇さらに、取り込んだグラフィックを加工しているところ。ViewPAINTで読み込んで、エディットすることも可能。お好きなほうを。

⬅あとで着色することを考えながら、ViewPAINTで3枚のパターンを作成。背景とライオンの体と輪郭線ができたわけだね。

⬅取り込んだグラフィックを使った、アドベンチャーに挑戦。まずは基本となる、ページのパターンから作成していこう。

➡うまい具合にライオンの姿が収まったでしょ。グラフィックの部分をあまり大きくすると、データを読み込むのに時間がかかるから、このくらいのサイズがいいかもね。

⬆3枚のパターンを使って、着色しているようすがわかるかな。アニメのセル画を着色するのと、同じような感じで塗っていけばいいわけだ。

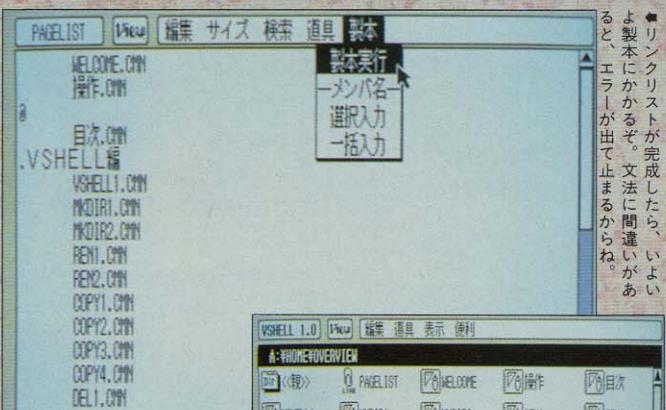
⬆メッセージを表示するテキストファイルを指定。Hドライブを使えば、ロードの時間もかなり短縮できる。

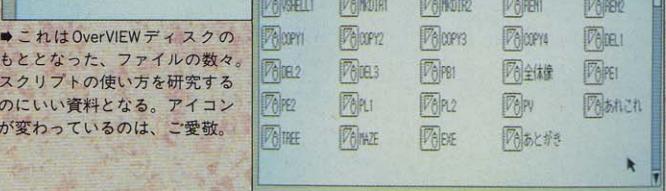
➡ようやっと完成したのが、この写真。選択肢をクリックするとウインドーが開き、メッセージが出てくる。

アニメーションに挑戦

グラフィックパターンの重ね合わせと、スクリプトコマンドをうまく利用すれば、アニメーション的な効果を出すこともできる。左の例で作った、グラフィックアドベンチャーの次のシーンに、ウインクするふくろうのおじさん(?)を描いてみた。

右上の拡大写真が、そのウインクの場面。目を開けたパターンと閉じたパターンを用意し、交互に表示しているわけだね。やり方は、前に説明したカラー迷路の応用で、ふたつのパターンのパレットを変化させている。

間に"wait"コマンドで時間を置いているのと、"@"という繰り返しのコマンドを使っているのが、目新しい点かな。また、"・main"というのは、そのページが開かれたときに優先的にスクリプトを実行するためのコマンドだ。

ただ、ひとつだけ困ったことがある。というのも、スクリプトを使ってアニメーションしているわけだから、プレーヤーによってほかのスクリプトが選択されると、動きが止まってしまうのだ。こればかりは対処の仕方がないので、あきらめるしかないね。

いずれにせよ、キミもマニュアルを熟読して、楽しい本作りに取り組んでほしいな。

⬆ふくろうのグラフィックを分解したところ。ライオンに比べて、ウインクする目のパターンが、ひとつ多くなっているのだ。

⬅スクリプトコマンドを指定しているところ。組み合わせ次第で、いろいろなことができるのだ。キミもアレコレ研究してね。

製本が終われば完成だ！

努力の甲斐あって各ページが完成したら、あとに残るのは一冊の本にまとめあげる作業。製本と呼ばれる過程だ。

ここを担当するのはPageLINKというプログラム。基本操作はテキストエディターのViewTEDと同じで、PageEDITによって作成された各ページのファイル(拡張子がCMNのもの)を、表示する順番に並べて指定する。これをリンクリストと呼び、製本するときに必要になるから慎重に作ろう。

さて、PageLINK独自の機能は、いわずと知れた製本。リンクリストが完成したところで"製本実行"をクリックすると、それまでバラバラだったページのファイルが、一冊の本として完成するのだ。拡張子がBOKというファイルができたら、製本完了。PageVIEWを使って読んでいこうね。

というわけで、PageBOOKについて駆け足で説明してきたけど、わかってもらえたかな。プログラミングができなくても、ディスクマガジンが作れてしまうってのは、MSXViewならではだね。ここまでいろいろとPageBOOKの機能を使ってきて思うのは、本作りの鍵はスクリプトにかかっているってこと。キミは名編集者になれるか？

⬅リンクリストが完成したら、いよいよ製本にかかるぞ。文法に間違いがあると、エラーが出て止まるからね。

➡これはOverVIEWディスクのもととなった、ファイルの数々。スクリプトの使い方を研究するのにいい資料となる。アイコンが変わっているのは、ご愛敬。

View環境を向上させる

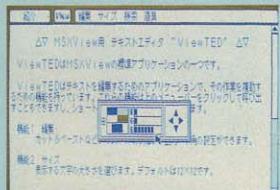
DA Desk Accessory
デスクアクセサリー

どこからでも呼び出せるDA

DAはView上から呼び出すことができるアプリケーションのこと。すでに発売されているViewのシステムディスクには、画面の色の変更や表示位置の補正など、簡単な機能を持ったDAが用意されている。

当たり前だけど、こういうGUIの一番大切なところはほんとうに使えるかどうか、ってことだ。使うためには道具が必要になるんだけど、今まで紹介してきたTEDやDRAW以外にも、もっとたくさんの道具が必要だ。そういう意味で、DA(デスクアクセサリー)はViewのカナメとも言える、たいへん重要なものなのだ。

DAって何ですか?

そもそもDAとはデスクアクセサリーの略で、MSXView上で動くTEDやDRAWなどと同じ道具と考えていい。ただ、DAの場合システムディスクの〝DA〟というサブディレクトリーの中に道具自体が入っていて、画面上部にある〝View〟の部分をクリックするだけで、いつでも呼び出せるのが特徴だ。つまり、TEDで文章を作っている途中でもDAを呼び出して作業をすることができる、というわけだ。

今回の特集のTEDの記事の中で単語登録や外字作成などの機能を紹介したんだけど、じつはあれもDAなのだ。とうぜん、TEDを立ち上げているとき以外でも単語登録や外字作成をすることができる。

MSXViewのシステムディスクには、このほかにシステム設定やプリンター設定、画面調節のDAなどが付属している。使いかたは簡単。先ほども書いたように、画面上部の〝View〟の部分をクリックすると今使うことができるDAの一覧が表示される。あとはその中から使いたいDAを選択してやればいいだけだ。以下、それぞれのDAについて詳しく説明しておいたので参考にしてくれ。

それから今月号のMSXディスク通信に、10種類のDAとMSXViewで遊べるライフゲームを収録することにした。つまり、ディスク通信を買えば、システムディスクに付属しているDA以外に、新たに10種類のDAが追加されることになるのだ。カレンダーやアドレス帳、電卓など、けっこう使えるぞ。

⬆DAは画面上部の〝View〟をクリックすれば実行できるぞ。

MSXViewに付属しているDA

DA システム設定

⬆ダブルクリックの間隔はこれくらい。

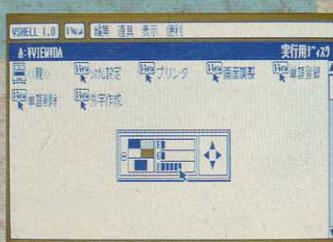
ここではキーボードの配列、マウスの使用の有無、ダブルクリックの間隔の3種類を設定することができる。

キーボードの配列はローマ字、JIS配列、50音配列の3つから選択することができる。たとえばローマ字を選択すると、かなキーを押すだけでローマ字入力モードになる。もちろん[SHIFT]+[かな]キーでもローマ字入力できるけどね。

次は入力装置の選択だ。要するにマウスを使うか使わないかの選択なんだけど、MSXViewはやっぱりマウスじゃないと使いづらい。まちがってマウスを使わないモードにしちゃうと、すべての操作をキーボードでやることになるのでタイヘンだぞ。

最後のダブルクリックの間隔は自分の好みに合うようにきちんと設定しておいたほうがいいだろう。操作性がぐっと向上するぞ。

DA プリンター設定

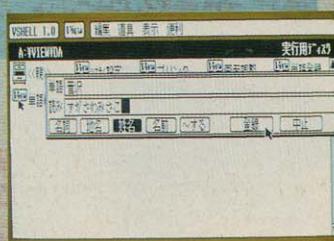
⬆自分の使用するプリンターを設定しよう。

このDAを使って自分が使用するプリンターを設定するわけだ。プリンターの種類が24種類もあるので、自分の持っているプリンターがない、ということはまずないと思うぞ。

DA 画面調節

⬆目に優しい色を選ぶといいだろう。

画面の位置や色を変更することができる。MSXViewの文字は比較的細かいので、RF端子やビデオで画面を表示するとにじんで見にくいことがあるはずだ。そんなときにこのDAを利用しよう。

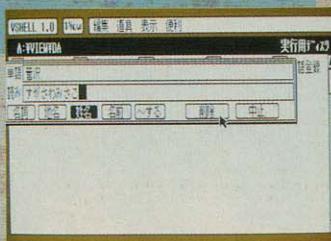
DA 単語登録

↑"菅沢"という単語を登録中だ。

ワープロなどでは必ずある単語登録の機能。MSXViewではこのDAを使って登録することになる。

まず最初に"単語"の部分で登録する単語を入力し、リターンキーを押す。するとカーソルが読みの部分に移動するので、続けて単語の読みをひらがなで入力しリターンキーを押す。あとは単語の種類を選択して"登録"の部分をクリックすればオーケーだ。

注意しなければいけないのは、登録することができる単語の文字数は最大32文字だということ。登録する読みも同じく32文字なんだけど、まあ、32文字というのはかなり長い単語になるので、これを超えるようなことはまずありえないだろうな。

あと、使わない単語は次に説明する単語削除のDAを使って削除することができる。この単語登録と組み合わせて使おう。

DA 単語削除

↑同じく"菅沢"を削除しているところだ。

単語登録のときと同じように、最初に"単語"の部分で削除する単語を入力し、読みの部分でその単語の読みをひらがなで入力する。単語の種類も選択して"削除"の部分をクリックしよう。

DA 外字作成

↑アイコンのエディットをしてるみたい。

MSXViewでは64文字の外字を作ることができる。これを使えば自分だけのオリジナル文字を作ることができるわけだな。12×8ドットや16×16ドットなど、いろいろな大きさで作ってみよう。

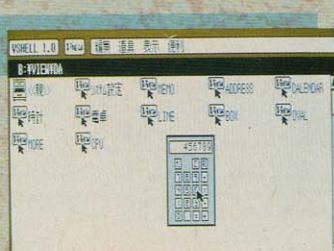
もっとたくさんのDAが欲しい!!
おまけディスクを手に入れろ

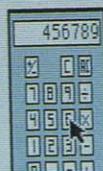
目次 CONTENTS　p.3
読みたい項目をクリックするとその項目へ行きます。
表紙　操作方法
デスクアクセサリーとライフゲームの説明
電卓　メモ　LINE
カレンダー　CPU　BOX
時計　MORE　OVAL
アドレス帳　ライフゲーム
ディスクアクセサリーのインストール　ご注意　PageVIEWを終了します

以上、MSXViewのシステムディスクに付属しているDAをとりあえず紹介したんだけど、なんかこれじゃぜんぜん物足りない、って気がする。もっといろいろ欲しくない？　システム設定とかプリンター設定とか、あって当たり前のものばかりだもんね。

じつは、MSXViewをアスキーから通信販売で手に入れると、"おまけディスク"がついてくるのだ。その中身はなんと！　10種類ものDAと、MSXViewで遊べるライフゲームなのだ。なんだ、あるところにはあるじゃないの。というわけで、このおまけディスクをまだ持ってない人のために、MSXディスク通信に収録することにしたのだ。利用価値の高いDAもあるので、ぜひ手に入れておいてほしい。

実際にどんなDAがあるのか、詳しく説明していこう。

DA 電　卓

↑16進数にも対応してるとよかったなあ。

まず最初は8桁までの計算ができる電卓。数字の入力はマウスを使って電卓の絵の数字部分をクリックすればいい。もちろんテンキーまたは数字キーを押しても入力することができる。あとの使い方は普通の電卓と同じだ。

↑簡単な計算なら、すぐできるぞ。

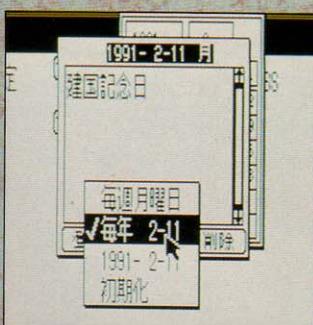
こういうものってちょっと呼び出してすぐしまう、という使い方をするはず。その点、どこからでも呼び出すことができる、DAの特製はありがたい機能なんだけど、ただMSXViewをディスクで使用している場合は、いちいちディスクを読みに行きけっこう面倒だ。やっぱりハードディスクで使いたいな。

DA 時　計

↑ちょっと縦長の時計だ。秒針もあるぞ。

アナログとデジタルの両方で時間を表示する時計だ。年月日も同時に表示されるので簡易カレンダーにもなる。

当たり前だけど、時間や日時を変更することもできる。変更する項目をマウスでクリックするとウインドーの右側に矢印が表示される。この矢印をクリックすると変更できるわけだ。変更し終わったら、矢印以外の部分をクリックすると元の状態に戻すことができる。

左で説明している電卓もそうなんだけど、なんかグラフィックが普通よりも縦長で見にくい。見にくくて読めない、ってことはないんだけど、もうちょっとデザインに凝ってもよかったんじゃないかなあ。横を倍にして正方形にするだけで、随分見やすくなると思うんだけど。

DA カレンダー

スケジュールを登録しよう！

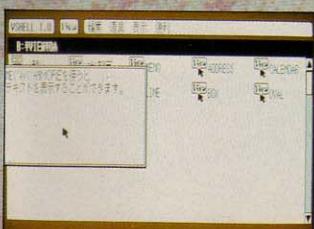
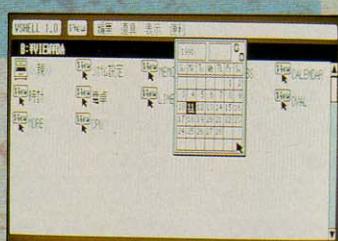
スケジュールも記入できる多機能なカレンダーだ。違う年や月のカレンダーを見たいときは、それぞれ年、月、の部分をクリックしよう。時計と同じように、矢印が表示され、それをクリックすると変更することができるぞ。

このカレンダーには休日の指定がないので、まず休日の指定をするところから始めよう。設定したい日をクリックするとウィンドーが開き、文字入力ができるようになる。〝建国記念日〟などの休日名を入力したら〝休日指定〟をクリックしよう。これでその日は休日のマークがつくことになる。

おもしろいのがその休日が今年のその日だけなのか、それとも毎年あるのか、を指定できること。毎週その曜日が休日、と設定することもできるので、日曜以外が休みの人などに便利じゃないかな。

また、スケジュールは60日分登録することができる。スケジュールを登録したい日をクリックすると、文字入力ができるウィンドーが開くので、好きな文章を入力したあと〝登録〟をクリックしよう。こうすればその日にアンダーラインが引かれるので一目瞭然、というわけだ。もちろん、削除機能もあるので不要になったスケジュールはどんどん削除していこう。

DA メモ

こんなヘンなメモは書かないように。

ちょっとしたことを書き留めるためのものだ。横10文字で12行までの文章を記入することができる。

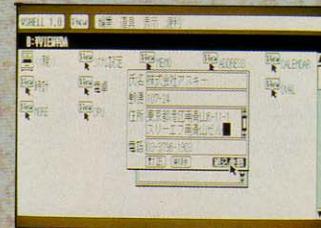
また、メモは基本的にひとつしか作ることができない。べつの内容のメモを作るとそれ以前のものは消去されてしまうのだ。

重要なメモはちゃんとしたファイルとして保存しておいたほうがいい場合もある。そのはメモの内容が〝MEMO.#ME〟というファイルに保存されているので、これをファイルネームを変えてディスクに保存しておくといいんじゃないかな。もう一度内容を見たい場合は、ファイルネームを元に戻そう。

メモの内容をMOREで見ているところ。

このファイルはメモの実際の内容以外の情報も入っていて、そのままではTEDなどで読み込めない。DOSに戻りTED以外のエディターで余分な情報を削除してから、ファイルネームの拡張子を〝.TXT〟に変えてセーブしよう。これで、TEDで読み込めるファイルができるぞ。

DA アドレス

アスキーの住所を指定してみた。

名前、住所、電話番号を入力できるアドレス帳だ。起動すると、まず最初にあ行のデータ（名前だけ）が表示される。このほかにか行、さ行……と表示されていて、それぞれをクリックすればその行の内容を見ることができる。

住所などの詳しいデータを見る場合は、表示されている名前の部分をクリックしよう。

新たに登録したい場合は、名前が何も表示されていない空きの部分をクリックしよう。名前、住所、電話番号が入力できるウィンドーが開くので、間違えないようにデータを入力し、最後に〝新規〟をクリックすればオーケーだ。

訂正の場合も、訂正したい名前が表示されている部分をクリックし、内容を変更したあと〝訂正〟をクリックする。

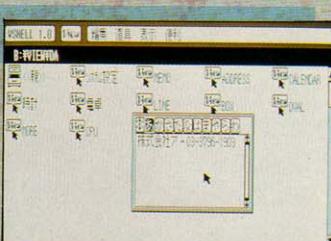
データを削除する場合、今選択している名前、住所、電話番号だけを削除する、今選択している行（あ行、か行など）を削除する、全部を削除する、と3つのモードが用意されているので注意して使い分けてくれ。

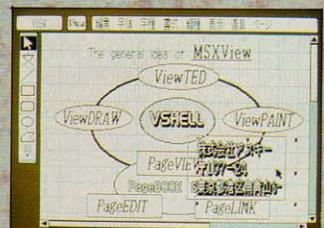
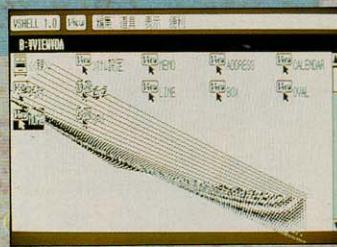
組込登録というコマンドがあるんだけど、これを使うと表示されている名前、住所、電話番号が、MSXViewの標準ファイルに変換されディスクにセーブされる。標準ファイルといわれてもピンとこないかもしれないけど、要するにこのコマンドを使えば、住所などのデータをDRAWなどで読み込むことができるわけだ。葉書を印字したりするときに便利な機能だ。

これを〝組込登録〟すると……。

こうやって張り付けられるのだ。

DA MORE

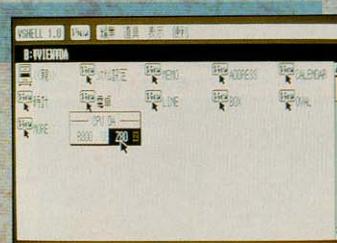
なんでも読み込める便利なDAだ。

このDAを使えば、どんな内容のファイルでも表示することができる（訂正することはできない）。ファイルの中身をちょとだけ確認したいときに便利だ。

まず最初にファイル選択画面になるので、表示するファイルネームを選択しよう。表示し終えるともう一度この画面に戻ってくるぞ。

ウィンドーの大きさは19文字×7行で、その中に入りきらない場合は表示が一旦止まり、キー待ち状態になる。続きを見たいときは、どこでもいいからマウスの左ボタンをクリックしよう。中止したいときは右ボタンだ。

とにかく、どんなものでも読み込むことができるので、メモのところで紹介した〝MEMO.#ME〟なども簡単に読み込んで内容を表示することができる。

DA LINE、BOX、OVAL

⬆うにょーんと線が引かれていく。

画面上に次々と線や四角、円を書いていく、いわゆる環境ソフトだ。まあ、見て楽しむだけのものだね。

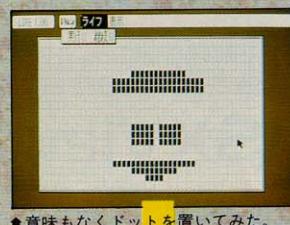
こういうのをぼーっと眺めていると、MSXView上で動作するプログラムを作るための資料があるといいなあ、と思ってしまう。自分でもこういうのを作ってみたいよね。MSXViewの資料集って発売されないのかなあ。

DA CPU

⬆Z80にだけは切り替えたくないな。

文字どおり、CPUをR800とZ80とで切り替えるものだ。ふだんはR800を使っていて、それなりのスピードを確保しているんだけど、いったんZ80に切り替えるとその遅さにたぶん面食らってしまうだろう。もー、ほんとに遅いんだから。今までこんな遅いCPUを使っていたかと思うと、ちょっとぞっとするな。まあ、それだけR800が速いということにもなるんだけどね。

ライフゲームの楽しみかた

⬆意味もなくドットを置いてみた。

⬆おおっ、動いてる、動いてる。

おなじみのライフゲームだ。さすがにturbo Rだけあって処理速度は速いぞ。MSXディスク通信に、おまけディスクの取り扱い説明書として作られたPageVIEWを収録しているので、ルールなどの細かい説明はそちらを参考にするといいだろう。

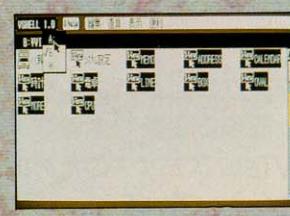
ライフゲームを立ち上げると、まず最初にマス目が表示される。ここにドットを置いていって最初のパターンを作るわけだ。画面の上のほうに"ライフ"と書かれた部分があるので、ここをクリックしてライフゲームを実行させよう。

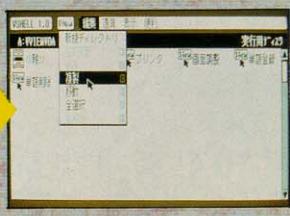
ライフゲームを実行している途中でやめたいときは、マウスの右ボタンをクリックすれば中断することもできるぞ。

自動追尾機能といって、実行中にドットパターンが広がりすぎて画面に入りきらなくなった場合、自動的に表示モードを替え、いつもすべてのドットが表示される機能もついている。"表示"というコマンドもあり、自分で表示モードを変更することもできるけどね。

■ドットのセット、リセット
マウスをクリックするたびに、ドットがセット、リセットされる。

■表示
表示画面の倍率をこのコマンドを使って変更することができる。

■ライフ(実行)
セットしたドットの状態からライフゲームの実行を始める。

■ライフ(継続)
実行を中止した場合、このコマンドで続きを見ることができる。

おまけディスクのDAを システムディスクに移動する

最初で書いたように、DAはシステムディスクの"DA"というサブディレクトリーに入れておかないと不便だ。ディスク通信に入っているDAをそのサブディレクトリーに移す方法を紹介しよう。

まず最初にMSXViewを立ち上げて、Bドライブにディスク通信No.1を入れよう。"DA"という名前のサブディレクトリーがあるので、そこを開いて下の写真のようにすべてのアイコンを反転させてくれ。そのあと、システムディスクの"DA"サブディレクトリーを開き、編集のコマンドで"複製"を選択してくれ。DAが10本もあるのでディスクがいっぱいになるかもしれないから注意してほしい。あと、ライフゲームのほうは"LIFE"というサブディレクトリーの中に入っているんだけど、これはそのままでいいぞ。

⬆複製するアイコンを全部反転する。

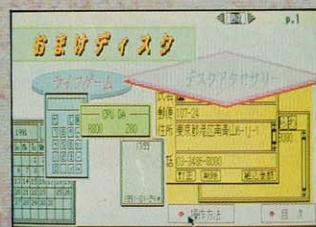
⬆複製先のディレクトリーに移動。

MSXディスク通信に収録しているぞ

⬆MSXViewを持ってる人は絶対に持っておきたい。ホント。

今回紹介したDA10本とライフゲームが入った"おまけディスク"はMSXディスク通信4月号に収録されています。ディスク通信の入手法は70ページ、71ページを参考にしてください。

DAは上のコラムをよく読んだ上で、必ずシステムディスクにインストールしてから使用するようにしてください。なお、取り扱い説明のPageVIEWのデータとライフゲームはシステムディスクにインストールする必要はありません。収録ファイルは以下のとおりです。

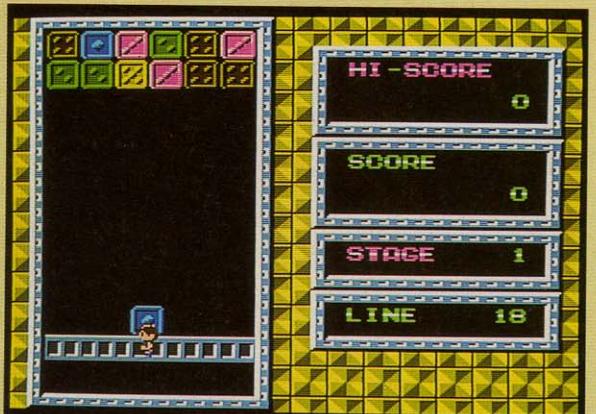
電卓.DA
時計.DA
CALENDAR.DA
MEMO.DA
ADDRESS.DA
MORE.DA
LINE.DA
BOX.DA
OVAL.DA
CPU.DA
¥LIFE
　LIFEGAME.)LF
　OMAKE.BOK

以上がMSXディスク通信4月号No.1の"DA"というサブディレクトリーの中に入っています。

なお、PageVIEWのデータを見る場合は、まずMSXViewを立ち上げてからにしてください。

4月号 3月8日発売

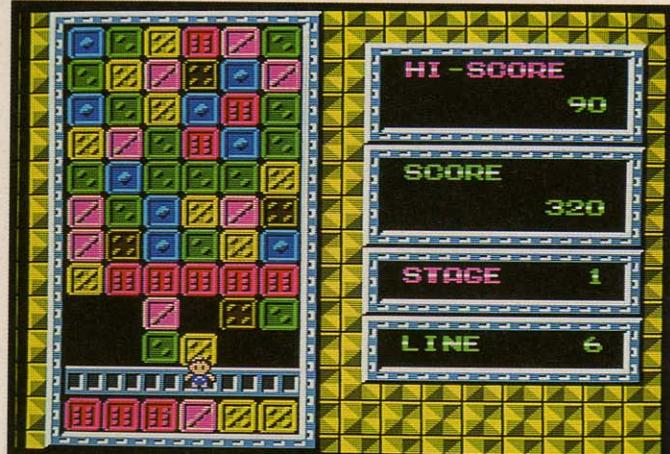
今月号は、ホット・ビィの新作アクションパズルゲーム『パラメデス』の、ちょっとだけ遊ぶことができるデモが収録されている。また、MSXViewユーザーのためのアプリケーションツールもたくさん入っているぞ。

シューティングの緊張感と役作りの楽しさのバランスが適度にとれているゲームだ。

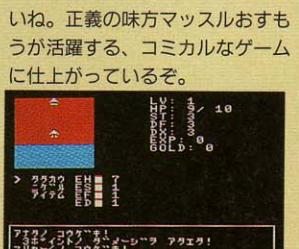
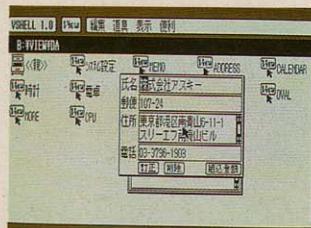
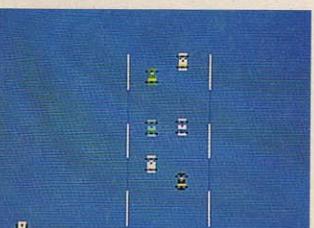
新作ゲームを直接体験!

今月の目玉は、ホット・ビィの新作『パラメデス』だ。今人気のアクションパズルゲームだけに、どんなゲームか知りたかった人も多いんじゃないかな。こういうタイプのパズルゲームは実際に遊んでみないと雰囲気が伝わりにくいからね。今月号では、ちょっとだけ遊ぶことができるデモが収録されている。このゲームの魅力を直接体験することができるわけだ。ぜひ遊んでみてね。

堂々完成! ラッキー先生のRPG

本誌連載でおなじみのラッキー先生製作のRPGがいよいよ完成の運びとなった。というわけで、110ページからの記事で完成版のプログラムリストがズラーッと載っているわけだけど……、さすがに半年以上にわたって連載されていただけあって、ホント、長い長い。これじゃー打ち込むのがタイヘンだあ、と思った人は、ディスク通信のほうで楽しんでちょーだいね。正義の味方マッスルおすもうが活躍する、コミカルなゲームに仕上がっているぞ。

それにしても、ヘンな設定だなあ。

『パラメデス』の遊べるデモだ!

画面の上から次々と湧き出るサイコロに向かって、懐かしのゲーム電卓の要領で、同じ目のサイコロを当てて撃ち落としていくアクションパズルゲーム。それがホット・ビィの新作『パラメデス』だ。

撃ち落としたサイコロは、新しい順に6個までストックされる。このサイコロの組み合わせで役を作ることによって、一度に大量のサイコロを消す技もある。反射神経と思考力の両方が必要なのだ。

大きな役を作ると、大量に消すことができるのが魅力。

MSXView対応ツールも

今月は本誌のMSXView特集に合わせて、MSXViewで使えるアプリケーションツールを多数収録している。スケジュールやメモなどを書き込むことができるカレンダーをはじめ、アドレス帳や時計、電卓など実用的なツールが多いので、MSXViewユーザーなら揃えておいて損はないはずだ。詳しい内容については、本誌の特集ページを参照してくれ。

また、定例コーナーも、上記のラッキー先生のプログラムをはじめ、いつもの顔ぶれが揃っている。人工知能うんちく話コーナーでは、ちょっとしたいたずらプログラムを紹介している。何も知らないで実行するとパニックに陥るかもしれないシロモノだ。また、ショートプログラムでは4本、音楽のこころリストコーナーでは3本のプログラムを掲載しているぞ。

これがアプリケーションの数々なのだ。

ショートプログラムの第1席入選作品。

連載ゲーム大紹介!

今回はひさびさのカラーページなので、ディスク通信で隔月連載中の2本のゲームを紹介しよう。今月は両方ともお休みなのでタイミングが悪いような気もするけれど、まあ、せっかくカラーなんだからいいでしょ？　興味を持った人はバックナンバーを買ってみてね。

うわさのコロシアム

RPGから戦闘シーンだけをピックアップしたもの。勇者3人で構成されるパーティーどうしを戦わせて、勝敗を競うゲームなのだ。昨年の11月号と、今年の1、3月号に掲載されているぞ。

⬆3月号掲載のパート3の戦闘シーン。

SEA SARDINE

魚のような形をした自機を操り、敵を破壊していく横スクロールタイプのシューティングゲーム。昨年12月号と今年の2月号に掲載されている。そらまめ＆哲馬コンビの力作だ。MSX 2＋以降に対応。

⬆これは2月号掲載分。難易度が高い！

TAKERUで購入する場合

『MSXディスク通信4月号』は、全国130店舗のTAKERU設置店で販売されている。今回も3.5インチディスク2枚組。価格は3000円[税込]だ。

TAKERUはパソコンソフトの自動販売機だ。機械だけに、操作が難しいんじゃないか、と思っている人もいるかもしれないが、そんな心配はぜんぜん必要ないぞ。まず、機械の画面に表示されているメッセージにしたがってほしいソフトを探し出し、代金を入れるとディスクが出てくる。このディスクを所定の位置に差し込むと、中にプログラムが書き込まれて、プリンターから操作説明書が打ち出される、という仕組みになっているのだ。品切れの心配がないので、いつでもほしいソフトを購入することができるのも魅力。ディスク通信のバックナンバーも全巻揃っているぞ。

詳しい設置場所は、本誌掲載のブラザー工業の広告を参照してね。

問い合わせ先

〒467
名古屋市瑞穂区苗代町2-1
ブラザー工業株式会社
TAKERU事務局
☎052-824-2493

■機種……………………MSX2(VRAM128K)以降
■メディア………………3.5インチ2DD(2枚組)
■価格……………………3000円[税込]

直販を利用する場合

家の近くにTAKERUがない人のために、アスキーでは直販も行なっています。直販には3種類の方法があります。いずれの場合も送料はサービスで、価格3000円[税込]を送ってください。

まず、郵便局にある〝郵便振替用払込通知票〟を利用する場合は、右の例のように必要事項を記入した上で、代金3000円を郵便局へ振り込んでください。この場合、お申し込みから商品の到着まで2週間ほどかかります。

また、現金書留でアスキーまで直接申し込む場合や、郵便小為替3000円分を簡易書留などでアスキーに申し込む場合は、必ず下に掲載したようなメモを同封してください。なお、商品が到着するまでに、前者の場合は1週間から10日、後者の場合は2週間程度かかるものと思われます。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー　直販部
MSXディスク通信係
☎03-3486-7114

●現金書留と郵便小為替で申し込む場合のメモの例

●MSXディスク通信○年○月号を希望します。
数量は1個。3000円を同封しました。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 電話03-3796-1903

●住所はアパート名、号室名まで。会社あての場合は部署名まで書いてください。

●郵便振替用払込通知票で申し込む場合の記入例

表面

払込通知票

東京 4 161144　¥3000
株式会社アスキー
107-24
東京都港区南青山6-11-1
青山太郎

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

払込票

東京 4 161144
株式会社アスキー
¥3000
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
青山太郎

裏面

ここには、何も記載しないでください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

MSXディスク通信の○年○月号を希望します。
数量は1です。よろしくお願いします。

右の欄は、機械で使用しますので通信文を記載したり、汚したりしないようにしてください。

古谷徹 PegasusのA1ST奮戦記

第2話　雪山にA1STが熱いぜ!

ユーザーとしての立場から、Pegasusことボク、古谷徹がA1STをコキ使うこのコーナー。2回目のテーマは、アスキーネットMSXの仲間が主催したスキーツアーに、マシンを持って参加してしまおうというものだ。スキー場に、A1STのターボパワーがさく裂するぞ。

スキーツアーにMSXを

自分のマシンって、愛着感じちゃうな〜。灰色のボディーも好きになってきたし、何よりこの、キータッチの軽さがいい。でも[F]と[J]のキーには、ホームポジションの目安になるでっぱりをつけてほしかったな。ブラインドタッチができるわけじゃないけど、せっかくワープロ機能が内蔵されてるんだし、ローマ字入力の人がほとんどだもんね。

などと、すっかりA1STに親しんでしまった、Pegasusこと古谷徹です。これで奮戦記の原稿締切さえなければなぁ……とまあ、現実逃避はさておいて、本題に入るぞ。今月のテーマは、アスキーネットMSXのスキーツアーだ。

これは、ネットのスキーヤーズボードに集まるみんなが、毎年自分たちで企画して、3回目を迎えるツアー。去年は、たまたまゲレンデで合流しての参加だったけど、今回はボクも企画段階からキッチリと参加させてもらった。

宿泊先のペンションも、お気に入りの〝チロル〟を紹介。ここはペットも一緒に泊まれるゴキゲンな宿で、愛犬のハッピーともども、ボクは毎年お世話になっている。ツアーの日程は土曜日から月曜日の2泊3日だったのだけど、月曜日が〝カーグラフィックTV〟のナレーション録りに重なってしまうため、ボクは一足先に、金曜日から日曜日までの参加となった。

で、せっかくMSXユーザーのためのネットで企画したスキーツアーなんだから、こいつを持っていかない手はないね。テレビにつなげるMSXだから、重たい専用モニターをかついでいく手間もない。昼間はスキーで思いっきり楽しんで、夜はA1STを使ったゲーム大会で盛り上がろうというわけだ。事前にネットのボードに、A1STを持っていくことを書き込み、各自におすすめのゲームを持参してもらうってことで、準備完了。

⬅⬆華麗なるフォームで滑るPegasus（あっ、自分でいっちゃった）と、ネットの仲間たち。お天気にも恵まれ、楽しいツアーだった。来年はキミたちも参加する？

金曜日は奥さんとツーショットで滑り、夕食時に、やはり一足早くきていたWINDさん（ネットでの愛称、ハンドルネームのこと。ボクのPegasusもハンドルネームなんだ）とチロルで合流。ネットのメールで送ってもらったツアーの参加者名簿を見ながら、MSX談義に花が咲く。初対面なんだけど、けっこう盛り上がってしまった。

食事のあとでは、翌日くるみんなのために、ペンションの電話回線を借りて、道路やゲレンデの情報をネットにアップロード。次のページの右下に掲載したのが、その書き込みだ。今回は、どこからでも手軽に通信できる98NOTEを使ったけど、MSXにもぜひ、ノートタイプがほしいよね。モデム内蔵、RGB、AV端子つきで……。

もちろん、部屋に電話がついていれば、モデムカートリッジで通信することはできる。でも公衆電話などの、電源のないところでも自由に通信するためには、ノートタイプは必需品。テレビにつなげばゲームもできる、MSX-NOTEなんて、売れるんじゃないかなぁ、ね、Panasonicの山神さん!!

⬆チロルのプレールームは、ボクたちによってゲームセンターと化してしまったのだ。

ディスクアルバムも登場

明けて土曜日、午前11時。待ち合わせ場所の、峰の原スキー場託児所前に、19名のアスキーネットMSXの会員および、その関係者が集まった。声優のボクをはじめ、ソフト＆ハード会社、照明会社、証券会社の社員、大学博士、植木屋さん、歯科医、女子高の先生、翻訳家、陶芸家、主婦、２歳児、そしてMマガの編集者まで。通常ならめったに知り合うことのできない、さまざまな職業の仲間たちだ。こんなメンバーが集まってしまうのが、ネットの魅力だね。

みんなで記念写真を撮り、昼食の時間と場所を決めて解散。自然と、スキーのレベルが同じくらいの人がグループとなって、自由に滑る。といっても、各グループに無線機を持ってる人がいるので、連絡はいつでも取れるのだ。

ボクも最近、４級アマチュア無線技師の免許を手に入れたばかり。ゲレンデではもちろん、往復のクルマの中でも交信できて便利だったよ。MSXと無線機をつなげば、パケット通信という、無線のネットなんかもできてしまうらしい。

また、スキー場ではビデオカメラも大活躍。〝アムロ行きま〜す〟などと叫びながら滑った姿を、しっかりと収録してもらった。

と、スキーを楽しんだあとは、いよいよペンションでの宴会タイム。チロルのプレースペースを独占して、21インチの大型テレビにA1STをつなぐ。こたつには各自持参したゲームならぬ、お酒とおつまみの山！　あのね、ゲームはどうしたの、ゲームは!!

と思っていたら、エフさんがおもむろに、フロッピーを入れた。テレビに映し出されたのは、なんとキタキツネの自然画画像。とにかく色が美しい。彼は旅行とカメラが好きで、各地で撮った写真をビデオに撮り、MSXでデジタイズして、ディスクアルバムを作っているのだそうだ。写真を引き延ばしたり、焼き増ししたりするよりも、１枚のフロッピーに13枚の自然画が入るディスクアルバムのほうが、安上がりだという。趣味ではじめた写真だけど、コンクールに入選したこともあるらしい。今はネットを通じて画像データを配り、いろいろな人の感想を聞くのが楽しみだとか……。もし手元にHBI-V1があったら、昼間のスキーのビデオをデジタイズして、ツアーのディスクアルバムが、その場で作れたなぁ。残念。

しかし、こんなMSXの使い方があるとは知らなかった。自然画のことはもちろん知ってたけど、アルバムとして使うってのは、アイデア賞ものだよなあ。あっ！　それにA1STなら、１枚ずつの写真にPCMで解説を喋らせることもできるんだ。こりゃ、HBI-V1を買うっきゃないだろうか。

ゲームのほうは、Leoさんが仕入れてきた光線銃、Plus-Xターミネーターレーザーで超盛り上がった。これは、迷路の中を敵キャラをやっつけながら進んでいくゲーム。ふたり同時に遊べるけど、進む方向を決めるのもふたり一緒。気が合わないとどうにもならないんだ。でもアイテムを取ったり、強いキャラを倒したときは快感で、不思議と燃えてしまった。

といった感じで、A1STを持ち込んだ結果は大盛況。当初予定していたゲーム大会以外に、ディスクアルバムまで観られ、得してしまったかな。さて、来月は、A1STで何をして遊ぼう？

⬆つい興奮して、画面を指差しながら説明するボク。〝ホラここを撃って、それからこっちへいくんだよ〟とか叫んでた覚えがあるな、なんとなく。

➡この光線銃には、けっこう燃えた。欲をいうなら、もうちょっと小さめのデザインで、懐からパッと取り出して撃てるようにしてほしかったな。

ドラクエのテーマを聴いてね

©エニックス/集英社・フジテレビ・NAS

昨年9月に突如として終了したテレビアニメの『ドラゴンクエスト』が、ファンの熱い要望により蘇った。放映時間は、毎週金曜日の夕方4時から4時半まで。フジテレビ(東京)でオンエア中だ。

で、そのドラクエのオープニングテーマを、アベルの声を担当している古谷さんが唄っている。エンディングは、ティアラの声の勝生真沙子さん。アポロンから980円[税込]で発売中なので、聴いてね。

最後に古谷さんからのメッセージ。「番組挿入歌やオリジナルはいろいろ出してるけど、自分の主役番組の主題歌ははじめて。嬉しくてちょっと力みすぎてしまった。テレビ放映用とは違うフルコーラスバージョンなので、ぜひ聴いてみてください」

```
Note 51 Skier's Board (sport.ski)
[ RESPONSE:  81 of  95 ]
Title:'91 MSX-NET ｽｷｰﾂｱｰ 参加者募集(最新ﾘｽﾄRes2)
Bytes: 1Ø52 Date :  9:39pm  1/18/91 Author:msxØ1221 (Pegasus)

Ｐｅｇａｓｕｓです

ただいま、ペンションチロルです。早朝４：００に横浜を出て、９：００頃
こちらに着きました。渋川ＩＣからＲＵＴＥ１４４でしたが、さすがに
雪が多く、長野原あたりから凍結、途中チェーンも必要です。
菅平有料と合流するところからは、チェーン不可欠なので、１８号のほうも
雪があるのでは、、、
今日の菅平は午前中、雪、午後から晴、夕焼けがでてたので明日は晴れそうです
が、今外を見たら、ガスってました。
ゲレンデの雪質はパウダーで最高、たっぷりあります。今日は午後からスクール
の団体が出てきましたが、リフト待ちがないどころか、貸切りのようながらすき
でした。
ＷＩＮＤさんとは、ゲレンデではあえず、夕食であえました。明日の１１：００
が楽しみです。くれぐれも雪道、気をつけてきてくださいね。
多分、いまからアクセスすれば分かると思うけど、誰がこれなくなったのかな？

ＷＩＮＤです

着いたときは吹雪で八甲田山にきたかと思いました。
２時ころから晴れてきたのでゲレンデに出てみました。
雪は最高！　みんな早くいらっしゃい。一人ではもったいない。

夜はＰｅｇａｓｕｓさんとご一緒でした。
明日はみんな一緒ですね。わくわく楽しみにまっていま〜す。

   ＷＩＮＤ

NOTES>>
```

⬆一足先についたボクとWINDさんが、ペンションからのアクセスに挑戦した。

▼ヲタッキー鹿野の▼

ゲームAV情報

㊗コーナー独立記念特別企画
すぎやまこういち先生 スペシャルインタビュー

このコーナーを始めてからはや半年。とうとうあの、すぎやまこういち先生へのインタビューが実現してしまったのだ！　しかもその場所は、すぎやま先生の主催するゲームミュージアム。これは燃えるぞぉっ！

すぎやまこういち先生

PROFILE

1931年、東京生まれ。高校時代より作曲活動を開始。数多くの作品を生み出した、ヒットメーカー。代表作は『花の首飾り』、『学生街の喫茶店』、『伝説巨神イデオン(アニメ)』ほか多数。現在は、ハーモニーCDクラシックスの総合プロデューサーとしても活躍中。

音楽は国境を越えた!

⬆にこやかにインタビューに応えてくれるすぎやま先生。風格があるよね。

鹿野　今日はよろしくお願いします。では最初に、今回のロンドン・フィルの演奏によるCDとビデオが実現した経緯についておうかがいしたいのですが。

すぎやまこういち(以下すぎやま)　ドラクエⅢのときにも、ビデオが作られて、僕も出演したんだけど、それには不満が残りましてね。自分で、何から何まで、すべて一流志向の決定版を作りたいと思ったんです。その企画を始めたのが去年の春。そして今回のビデオで撮影を担当したジョン・ブロックさんに、ヨーロッパへロケハン(撮影のための下見)に行ってもらったんですよ。そのとき、現地のオーケストラに出演交渉をしてきてくれるよう頼んだんです。

⬅今回の作品について、楽しそうに語ってくれたすぎやま先生。ゲームについても造詣が深いのは、みんな知ってるよね。ちなみにインタビューを行なったのは、1月25日だった。

　ドラクエは中世ヨーロッパがモチーフでしょ。だからヨーロッパのオーケストラでも一番の、ロンドン・フィルがベストと考えたんですよ。映像ディレクターには、オーケストラの映像を撮らせたらヨーロッパ一というデリック・ベイリーさんに引き受けてもらったんです。それでね、最初ロンドン・フィルに話を持って行ったとき、ゲームの音楽だって言ったら、向こうは全然知らないから「ええっ!?」ていう感じだったらしいの。そこで、NHK交響楽団が演奏したレコードを聴いてもらったら、「ぜひやりたい」と言ってくれたんだ。それで実現したわけです。

鹿野　今回のビデオでは、古城などの風景と、オーケストラの映像が収録されていますけど、映像を融合するという点などで気をつけられたことなどはありましたか？

すぎやま　オーケストラの映像を中心にして、ドラクエの世界を感じさせる映像をはさみ込んでいこうと考えました。お城はね、ウォーリック城というヨーロッパでも有名なお城を中心にしたんです。僕自身も行きましたよ。そうしたらね、中世の品物がいろいろと展示してあるの。その中に、ドラクエにでてきたアイテムがあるんだよ、本物が。これは驚いたね、感動しました(笑)。

鹿野　それはすごいですね(笑)。ところで今回は、すぎやま先生が指揮なさっていますが、ロンドン・フィルの方々とのコミュニケーションなどはありましたか？

すぎやま　ありましたよ。その中で僕が一番感じたのは、「音楽は国境のない言葉である」っていう有名な言葉が本当だということ。オーケストラのメンバーが曲をとっても気に入ってくれてね、休憩時間にお茶を飲んだりしながら、それまで演奏していた曲を鼻歌で歌

交響組曲『ドラゴンクエストⅣ』

ポニーキャニオン　CD：PCDG-00118/ビデオ：PCVX-10063/LD：PCLX-00006
CD：2800円/ビデオ・LD：5800円　発売中

　今回のインタビューにおける、話題の中心となったのがこの作品。音楽のみならず、オーケストラの演奏風景と、実際の古城の風景などの映像でドラゴンクエストの世界を展開したというのが、最大のポイントといえる。サウンドも素晴らしいけど、この作品はぜひビデオ(あるいはレーザーディスク)で楽しんで欲しい(写真はLDジャケット)。

⬆ゲーム関係の骨董品の数々。残念ながら、ミュージアムの一般公開はされない。

たりしてるんだ。嬉しかったなぁ。とてもいい雰囲気でしたよ。

鹿野　いつかドラクエの音楽は、本当に国境を越えるかもしれませんね。では、今度はすぎやま先生ご自身のGM観についておうかがいしたいのですが。

すぎやま　うん、僕はどのジャンルの曲であっても、聴き減りしない曲であればいいと思うんだ。ただ大事なことは、音楽がゲームの世界を大事にしなきゃいけないということだね。あくまでそのゲームに対してベストなものを目指すべき。そうして作られたGMは、曲だけをとりだしてもいいものになるはずなんですよ。

鹿野　確かにそうですね。ところで、じつは僕はGMは非常に映画音楽に近いものではないかと思うんです。シーンを盛り上げてくれる点では、映画音楽以上にドラマチックですよね。そのあたりはどうお考えでしょうか。

すぎやま　確かに映画音楽との共通点は、かなりありますね。違う点というのはね、映画音楽はセリフのBGMになっていることが多い。ゲームの場合は、セリフは音声として出ないので、常に音楽が前面に出ている。そして映画音楽は映画を見ている間しか聴かないけれど、GMはどんなシーンの曲でも100回は聴くよね。

鹿野　確かにそうですね。そういえば、最近では映画音楽の方がGMに近づいている感もあるんですけれど。

すぎやま　僕は『ゴジラVSビオランテ』という映画の音楽を手掛けたんだけど、そのとき監督の大森一樹さんが「この映画はゲームみたいなものだ」って言ってね。それでドラクエの音楽を聴いて、あの感じでゴジラの音楽を作ってくれって言われたんだよ(笑)。

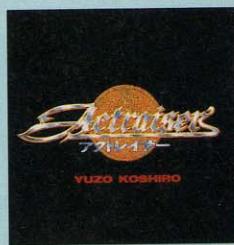
鹿野　ゲームファンとしても、そういうことは嬉しい限りですね。それでは最後に、先生の今後のGMにおける活動についてお聞きしたいのですが。

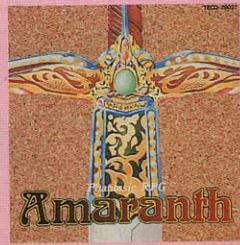
すぎやま　えーとね、ドラクエ以外は、最近では『46億年物語』というパソコンゲームの音楽をやりましたね。ほかにはスーパーマリオ関連のアルバムで、今までいいものがなかったので、僕がプロデュース、渡辺貞夫が演奏というアルバムが出ます。これは、ドラクエがGMにおけるクラシック系統の代表とするなら、ポップスのベストクオリティーのものを作りたいということでやりました。内容は『スーパーマリオワールド』を中心にアレンジしたものです。あと『ジーザス２』は今作曲中でして、だいたい曲ができあがったところです。

鹿野　マリオのアルバムはものすごく楽しそうですね。ジーザス２はMSX版が出るよう、エニックスにすぎやま先生からお願いしていただきたいです(笑)。今日は本当にありがとうございました。

⬆先生が座っているのはゲーム用に作られたテーブル。こういった品物が、数多く保管されているのはすごかった。

お手紙ちょーだいなっ！

『音楽のこころ』から追い出され……もとい、独立しての第１回はいかがだったかな？　連載６ヵ月を何とか乗りきったワケで、まずはひと安心、と言いたいところなんだけど、そーもいかないんだわコレが。やっぱ読者ちゃんの人気がなけりゃツブされちゃうからね(結構シビアなんだぜ、Mマガは)。てなワケで意見や感想を、このコーナーあてに送ってほしい。おもしろい意見や、建設的な意見などを書いてきた人には、毎回CDやテープとまではいかないけど、何かあげよう(主にレコード会社さんからいただいた、非売品のグッズかな)。今回はこのコーナーに初めてはがきをくれた、水沢市の高橋慶君に何かあげるからね(希望していた『エリア88』のCDじゃなくてゴメンな。あれオレも持ってないのよ)。待っててちょ。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ゲームAV情報係

◉今月のおすすめアルバム&ビデオ◉

アクトレイザー
アルファレコード　ALCA-105
2000円［税込］　発売中

古代祐三のアルバムがひさびさに登場！　スーパーファミコンの音源を極限まで使いこなしているのでは、と思うほどの出来。

アマランス
テイチク　TECD-28087
2800円［税込］　発売中

テイチクのGM第１弾。PC98で好評のアクションRPGのサウンドをアルバム化。演奏は作曲者の安芸 出(あき・いずる)。

パーフェクトコレクション イースⅢ
キングレコード　KICA-1021～2(2枚組)3800円［税込］発売中

好評のパーコレ・イース第３弾。米光亮やJ.D.K.スタッフなど、実力派のアーティストによるアレンジは必聴モンなのさっ。

ディスクステーション22号　付録CD
コンパイル　DS22号付録
2980円［税別］　発売中

『魔導物語』の音楽を、ユーロビートやソウルなど、大胆にアレンジした１枚。これがDS22号に付いてくる。贅沢じゃん！

ピンクソックス ON AIR
ポリスター　PSCX-1021
2800円［税込］　発売中

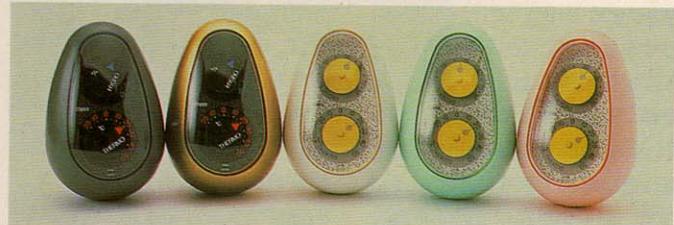
音で楽しむピンクソックス、というフレーズがぴったりはまる１枚。テーマ曲などのアレンジバージョンも収録されている。

緊急特報　S.S.T.バンド待望のコンサート『S.S.T.BAND Formula tour'91』が、５月２日に東京・中野サンプラザ、５月４日に大阪厚生年金中ホールで開催される。チケットは全席指定で［3200円］、３月10日から主要プレーガイドで発売。詳しくはグローバルエンタープライズ(☎03-3496-1341)へ

INFORMATION

GOODS

■ホビーマシンのAV管理に！

レーザーディスクや2台目のビデオ、それにMSX以外のホビーマシン……。最近のAV事情って、1台しかないテレビでは対応できないところまできていると思いません？　いくら最新のAVテレビにビデオ端子が3つ用意されていても、足りないものはしょうがないんだよね。で、そんな問題を解決してくれちゃうのが、このコナミ(株)の『コナミAVセレクタ』。ビデオ3系統、RF1系統に加え、ホビーマシン群の電源も集中管理してくれるというゲームメーカーならではのアイデアが満載。とくにホビーマシンのAVケーブルやACアダプターの置き場所に困っている人にお勧めしたい、ゲーマーちゃん必携の便利なアイテムなのだ。

●コナミ(株)
●☎03-3264-5678
●9500円[税別]

■起き上がりこぼしの温・湿度計

タマゴ型のかわいい温・湿度計が登場したぞ。名前もユニーク、『コロンビー』なのだ。底におもりが付いているので、倒してもすぐに起き上がる。起き上がりこぼしの原理を利用しているってわけだ。軽く押すとゆらゆらスイングしちゃったりして、今までの温度計や湿度計とはまったくイメージが違うのだ。大きさは本物のタマゴの約1.5倍。どこに置いてもじゃまにならない大きさだ。色はホワイト、グレー、ピンク、ブルー、ゴールドの5色。

最近は、部屋の中の冷房や暖房によって体の調子をくずす人が多いようだから、コロンビーでつねに室内の快適指数をチェックすれば、手軽に健康管理もできるよね。

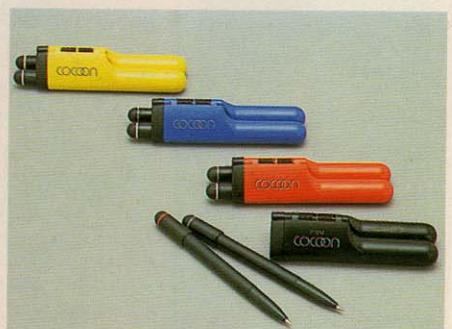
●エンペックス気象計(株)
●☎03-3494-4011
●2500円(ゴールドのみ2800円)[税別]

■ヘッドホーンがコードレスに

最近は大型テレビが普及してきたから、ゲームをするのにも迫力あるプレーが楽しめるようになった。で、画面が大きいのはいいけど、音のほうもおもいっきりボリュームを上げて楽しみたい。でも、よっぽど条件のいいところに住んでいない限り、それは不可能に近いのだ。そこでヘッドホーンを利用するわけだが、テレビが大きくなったぶん、モニターから離れてプレーしないとね。

てなわけで、おすすめしたいのが『コードレス・ステレオフォン・システム』だ。特長は、赤外線方式採用のためノイズに強く、音質面での問題がないこと。受信距離も7メートルで、しかも赤外線の受光部がヘッドホーンの下部に付いているので、寝そべりながらでもだいじょうぶ。これでもう、コードを気にしなくてもいいのだ。

●(株)オーディオテクニカ
●2万8000円[税別]
●☎0427-22-0755

■〝さす〟から〝はさむ〟へ

一見、新しい健康器具か？　と思ったでしょ。違うのよーん。なんとこれはクリップ付きの筆記用具なのだ。プラス(株)の〝ピーズ・バー〟シリーズの新製品で、『コクーン』という。今まで筆記用具といったら、ポケットや手帳などにさして持ち歩いていたけれど、これはクリップではさむ。

中身は、油性ボールペン、シャープペンシル、蛍光ペンの中からの2本セットになっていて、その組み合わせは3種類。色はブラック、ブルー、レッド、イエローの4色だ。

どんなところにはさんだら便利かというと、たとえばスポーツするときのスコアブックや、ノートやレポート用紙。それに、デスクライトやクルマのサンシェード。というのも、ケースを逆さにしてもペンが落ちない仕組みになっているからなのだ。

●プラス(株)
●㈱Pixy事業部 ☎03-3835-0606
●各700円[税別]

TOY&GAME

■会社崩壊立体ゲーム！

高橋章子プロデュースによるパーティーゲームの新商品は、『カンパニー・インフェルノ』という会社を舞台にした立体ゲームだ。1階は受付嬢と新入社員、2階はOLと課長、3階は秘書と専務、そして4階に社長というように、3枚のプレートをはさみながらキャラゴマを重ねていき、会社を組み立てるというバランスゲーム。

遊び方は、まずサイコロを振ってすごろくゴマを進める。そこでは〝会社を経営危機から救う〟とか〝営業成績が悪くて左遷〟など、波瀾万丈な会社生活の縮図が展開される。そして、すごろくの指示によって獲得した会社人間なるキャラゴマを立てて積み重ねていく。それだけでもハラハラするというのに、途中で左遷や人事移動があると、積み重ねたキャラゴマの中からバランスを崩さないように抜き取らなければならないのだ。

無事に4階まで重ねて社長を乗せた人が勝ち。鼻息でくずれることもあるから、おちおち呼吸もできない命がけのゲームといえるかも。

●(株)ヨネザワ パーティールーム21事業部
●☎03-3861-6361
●1980円[税別]

■えーい、自己陶酔だっ

もしもカラオケのマイクにエコーがかかっていなかったなら、こんなに流行はしなかったでしょう。おふろでつい一節うなってしまうのも、ふろ場のエコーで自己陶酔できるから。エコーがあるだけで心地よくなれるんだから、こんなにお手軽なトリップ法はないぞ。

そんなわけで『ヤッホッホ〜ン』というナイスなネーミングのエコーマイクを紹介しちゃおう。電池やスピーカー、アンプなどをいっさい使わずにエコーが楽しめるうえ、大げさなデカさと意外な軽さが、大うけしそう。さらに、振ると不思議な音がするので、それを効果音として使うこともできるのだ。これはぜひ、必須アイテムのひとつに加えたいと思わないか!?

●(株)トミー
●☎03-3693-8630
●970円[税別]

■大人も遊べるさかなのおもちゃ

すっとぼけた目もとがチャームポイントのさかなたち。じつはこれ、水の中に浮かべて遊ぶおもちゃなのだ。ほら、小さいころおふろやプールで遊んだでしょ。

なあんだ、子供のおもちゃか、なんて言ってる人もいるだろうけど、ちょっと待て。このさかなたち、幼児はもちろんだが、なんと中学、高校、さらには大学生や社会人までの幅広い年齢層を対象に登場したものなのだ。『おとぼけ水族館』のさかなたちは、たつのおとしご、さめ、えい、きんぎょ、まんぼうの5種類。ゼンマイを回して浮かべると、背ビレをパタパタさせたり横ビレをフワフワさせたりと、それぞれ楽しい泳ぎを見せてくれる。本物よりも愛嬌があってかわいいかもね。

●(株)バンダイ
●☎03-3847-5117
●各550円[税別]

NEWS

■MSXフェスティバル turbo R TOUR

地区	開催会場	開催期間																		電話番号
		3月											4月							
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	
札幌	そうご電器 YES SAPPORO											●						●	●	011-214-2850
仙台	デンコードーDac仙台東口店	●			●			●												022-291-4744
東京	新宿住友ビル									●										03-5388-6096
名古屋	栄電社 テクノ名古屋											●						●	●	052-581-1241
大阪	ABC エキスタ										●									03-5388-6096
神戸	せいでん 三宮本店本館			●	●	●														078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY																●	●	●	082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店									●	●	●								092-781-7131

※イベント情報電話……3月8日〜4月8日　☎03-5374-9041　　日程表の●印は、各会場でのイベント開催日となります。

年末に大盛況を極めたMSXフェスティバルが、またまたやってくるぞ。前回に引き続き、turbo Rをメインにしたイベント内容。まだturbo Rにさわったことのない人はもちろん、もう使いこなしてるよって人でもじゅうぶん楽しめるイベントになるはずだ。最新情報を手に入れるチャーンスッ。

会場や日程などは、左の表にあるとおり。なお、東京会場の場所は、右の地図を見てね。

開催期間はちょうど春休み。友だち誘って、最寄りの会場に集まれ集まれ一っ。

VIDEO

ダイ・ハード2

至高のアクション映画、『ダイ・ハード2』が早くもビデオで登場だ。コマーシャルで見たときはこいつはてっきり犯人だと思ったブルース・ウィリスも、見れば見るほどカワイイし、監督のレニー・ハーリンはホワイトスネイクのボーカルだったやつ(お尻むちむち)に似ているし、やっぱり買いだ。

●CBS/FOXビデオ　●124分
●1万6000円［税別］　●発売中

バック・トゥ・ザ・フューチャーPART3

このテのビデオは、週末にかわいい彼女と一緒に観るために作られたようなもの。できればPART1から3本続けて観るのがいいだろう。ちょうどPART2の低価格版も同時発売されるので、ぜひコレクションに加えるべし。巧妙なトリックの効いたシナリオも、今回でいよいよ完結なのだ。

●CIC・ビクタービデオ　●119分
●1万4830円［税別］　●3月21日発売

フランチェスコ

『愛の嵐』で世界中をスキャンダルの渦に巻き込んだイタリアの女流監督リリアーナ・カヴァーニによるこの作品では、なんとミッキー・ロークが聖人に挑戦している。全裸で外に飛び出して、雪の斜面を滑り落ちるというセクシーで刺激的なシーンもあり、これまたスキャンダラスな映画なのだ。

●大映ビデオ　●135分
●1万5800円［税別］　●4月12日発売

櫻の園

数々の賞を獲得し、'90年度邦画ベストワンの呼び声も高いこの映画は、吉田秋生の同名漫画が原作。女子高の演劇部員たちが、創立記念日に伝統となっている『櫻の園』を上演するまでの物語だ。22人の少女たちの素顔や微妙な心の動きが、みずみずしく描かれている青春映画の傑作なのだ。

●ビデオチャンプ　●96分
●1万4800円［税別］　●3月21日発売

稲村ジェーン

桑田佳祐の監督デビュー作として話題になった『稲村ジェーン』が、今度はビデオで楽しめるぞ。昭和40年の、サーフィンが始まってまだ日も浅い湘南稲村ケ崎を舞台にした物語。サザンのファンなら必見だけど、そうじゃない人は、意外な人が意外な役柄でちょっとだけ出演しているのが見どころかも。

●アミューズビデオ　●120分
●3月8日レンタル開始

ウィザードリィ

RPGの古典『ウィザードリィ』が、ついにアニメになった。あのホビットが、ノームが、ドラゴンが、画面狭しと大活躍。悪の大魔術師ワードナから強大な力を秘めたアミュレットを取り戻すため、地下迷宮最深部10階へと挑む勇者たちの物語。『ロードス島戦記』の向こうを張る出来映えなのだ。

●松竹富士　●51分
●9600円［税別］　●発売中

MOVIE

■ゴッドファーザーPARTⅢ

まもなく公開されるこの映画は、題名どおりに『ゴッドファーザー』という映画の第3作にあたる。1作目が公開されたのは1972年だから、そのころ生まれた読者も多いかもしれない。

そこで説明しておくと、ゴッドファーザーというのは名付け親という意味だ。イタリア系のギャング組織マフィアの間では、ドン(ボスの意味)が名付け親になることによって結束が生まれていく。そう、このシリーズはマフィアのファミリーを描いた映画なのだ。第1作ではニューヨークで最大の組織のドンの世代交代とそれに伴う他ファミリーとの抗争を描き、第2作では初代ドンの生い立ちと2代目のラスベガス進出が描かれた。

待望のこの第3作ができるまではかなりの年月がかかったが、ようやく公開されることになったわけだ。映画史上に輝くシリーズだけあって、話題のまとだ。ギャング映画とはいっても、アクションシーンはほとんどなく、人間ドラマなんだけど、一般の人にはなかなかうかがい知れないマフィアの内実が描かれているだけあって、じつにおもしろいものに仕上がっているシリーズなのだ。

この第3作も上映時間2時間42分と長いけど、あっという間に観終わってしまうはずだ。今からビデオで1、2作を観るか、年代順に話を再構成したビデオ『ゴッドファーザー特別完全版』でも観て、予習をしておくといいかもしれない。話題の超大作だけに、観逃したら損するぞ。

●UIP映画配給
●3月公開

MOVIE

■愛と哀しみの旅路

第２次世界大戦中に在米日系人たちが経験した受難の日々を描き、涙と感動で大反響を呼んでいる名作が、ついにやってくる。監督は、『エンゼル・ハート』や『ミシシッピー・バーニング』などで、１作ごとに話題をまいているアラン・パーカーだ。

物語の中心となるのは、アメリカ青年ジャックと日系二世リリーの国境を超えた強烈な愛を貫く姿。でもその背景には、日系移民家族の苦悩や戦争によって失われていくものなどがドラマチックに描かれ、たんなる純愛ストーリーに終わっていない。

脚本はパーカー監督のオリジナルで、膨大な量の資料をもとに書き上げているだけあり、歴史的事実を忠実に再現している。同時に、日本人の心を情感あふれる人間描写で、正確にとらえている。

また、当時の日本の歌謡曲やアメリカのポピュラーソングなどが効果的に使われていて、みごとにドラマを盛り上げていくのだ。

とてもタイムリーなテーマをもつ作品だけに、ぜひ観ることをおすすめしたい１本だ。

●20世紀FOX映画配給
●３月公開

■チャイルド・プレイ2

世界で最も小さく、最も邪悪な殺人鬼チャッキー。もともとはセルロイドでできた71センチのグッドガイ人形だが、精神異常者でブードゥー教の呪術を操る男の魂が乗り移り、殺人人形へと変貌してしまったのだ。数々の殺人を犯したチャッキーは、前作のラストで炎の中に滅んだかと思われたが、なんと以前よりも凶悪さを増して蘇ってしまった。

前作同様、チャッキーに魂を狙われるのは、少年アンディ。人形に殺されかけたと主張した母親が精神科に強制入院させられたため、子供のいないシンプソン夫婦に引き取られることになる。その家で、たくさんのおもちゃを見て喜んだのもつかの間、押し入れの中から落ちてきたのは、なんとグッドガイ人形だった。

前作でもその恐ろしい容貌にゾッとさせられたチャッキーだけど、特殊効果とメーキャップによって、新たに表情の変化や難しい動きが加えられた。これを観ると、どんな人形でも恐ろしくて買えなくなっちゃう。今後も続く人気シリーズになりそうな、意欲作なのだ。

●UIP映画配給
●３月上旬公開

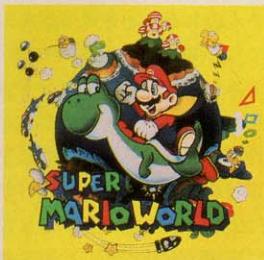
編集チョの今月のコレ!

異色のアクション映画ってのはこの『スタントマン』のことだ!

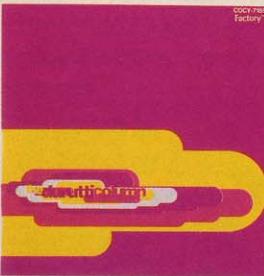
今月は、ふとビデオショップで見かけた懐かしい映画を紹介することにしよう。『スタントマン』というアクション映画だ。ぼくはこの映画がすごく好きなんだけど、世の中でこの映画を知っている人はほとんどいない、というかわいそうな作品なんだ。

⬅『スタントマン』CBS／FOXビデオ。1万4000円［税別］。発売およびレンタル中。

題名どおりスタントマンの話だが、どこか普通ではない雰囲気が漂っている。主人公はどういうわけかFBIに追われている男で、演じているのはこの映画と『スペース・バンパイア』以外では見たことがないスティーブ・レイルスバック。この男が逃げながらある橋にたどり着くと、そこにはクルマが１台いる。ヒッチハイクしようと声をかけると、乗っている男は声を荒げて、走り去ってしまう。呆然としていると、そのクルマはまた走ってきて主人公をひき殺さんばかりに突っ込んでくる。ベトナム帰りの主人公はすぐさま反撃に移り、クルマは橋から落ちてしまう。そこへヘリコプターの音。なんとそれは映画の撮影で、さっきの男はスタントマンだったのだ。この映画が不思議なのは、こういった状況がまるで悪夢の中にいるように描かれているところにある。

どうやらスタントマンは死んでしまったらしく、男は身代りとして撮影隊に入ることになる。もうひとりの主人公である映画監督を演じているのはアラビアのロレンスことピーター・オトゥール。まるで悪魔のように謎めいた男で、スタントマンはその悪魔に操られるかのように、悪夢のような映画撮影に参加していく。

観てスカッとするようなアクション映画じゃないけど、不思議な感触が味わえるヘンな映画なのだ。東京のテレビでは日曜の午後にかなりカットされて一度放送されただけの幻の映画が観られるなんて、ビデオというのもいいものだ。

⬆悪魔のような映画監督役にこれ以上の適役はいないだろう。

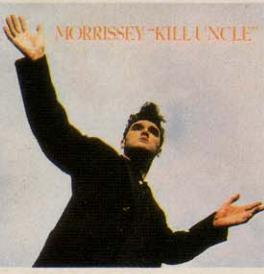
CD

スーパーマリオワールド

総合プロデュースはすぎやまこういち、そして音楽プロデュースは日本のジャズ界のリーダー的存在、渡辺貞夫。このビッグな顔合わせで出来上がったアルバムは、ちょっぴり大人の雰囲気が漂うおしゃれなゲームミュージックなのだ。

●ワーナー・パイオニア
●発売中　●3800円[税込]

ラスト　アンビシャス・ラヴァーズ

坂本龍一をはじめ、多くのミュージシャンのスタジオワークでも知られている彼ら。ブラジリアンサウンドを取り入れたファンクな音は、オリジナリティーにあふれている。すでにいろいろなことをやってきたという余裕が感じられる1枚。

●ワーナー・パイオニア
●発売中　●2400円[税込]

オベイ・ザ・タイム　ドゥルッティ・コラム

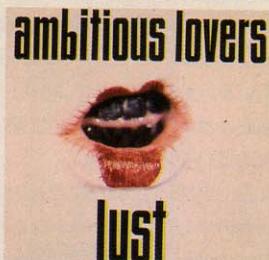
ネオアコースティックブームの先駆けでもあるドゥルッティ・コラムも、ハウスの誘惑には勝てなかったようだ。このニューアルバムはコンピューターやサンプラーを駆使し、シンプルで軽快な仕上がり。透明感あふれるギターも健在だ。

●日本コロムビア
●発売中　●2500円[税込]

POP THE TOP　森川美穂

女性ボーカリストとしてメキメキ上達してきている森川美穂。このニューアルバムでは、10曲中7曲の作詞を手がけていて、そのテーマは〝ジレンマ〟。誰でも必ず経験したことのある日常生活でのジレンマを、森川流に解決してくれるぞ。

●東芝EMI
●発売中　●3000円[税込]

キル・アンクル　モリッシー

なかなか発表されなくてファンをやきもきさせていた、モリッシーのセカンドアルバムがついに完成！　日本だけの特別企画として、プロデューサーとニューパートナーのインタビュー付きだ(本人は、大のインタビュー嫌いなのね)。

●東芝EMI
●発売中　●3000円[税込]

オグリキャップの歌　YUKARI

惜しまれながらもついに引退してしまったオグリキャップ。オヤジのイメージしかなかった競馬にあれだけ女性ファンを引きつけたのもオグリキャップによるものが大きい。そこで3人の女性たちの手によって賛歌が誕生。引退式のBGMとしても使用されたこの曲を聴き、涙するファンも多いのでは。

●サウンドハウス
●発売中　●1000円[税込]

BOOKS

地獄の季節　ジャック・ヒギンズ

●早川書房　●1700円[税込]

ジャック・ヒギンズの小説には、戦闘機やクルマがひんぱんに登場する。しかもそれらはとても具体的で、機種や特徴などがさりげなく物語の中に組み込まれていたりするのだ。この『地獄の季節』の中でも、アルファロメオやミニクーパーが登場人物たちを乗せて走る。内容は、麻薬密輸組織に息子を殺された女実業家と、同じ組織に妹を殺された元SASの若者が仇を討つため謎の黒幕を追う、という冒険サスペンスだ。

信長の野望・覇王の海上要塞　東郷隆

●光栄　●1500円[税込]

光栄の歴史ifノベルズの第3弾。歴史に〝もしも……〟を持ち込んで、新たな歴史ドラマを創作するというこのシリーズ、大胆な設定と展開で、従来の歴史小説とはまったく異なるおもしろさを見せてくれる。今回は、1578年に謙信が上洛した、という設定をもとに物語が展開していく。伊勢湾、大阪湾を中心に繰り広げられる戦国時代の海上砲撃戦。はたして信長は再び天下を取ることができるだろうか？

魔韻の書① 雪竜の鎧　竹内夏生

●大陸ネオファンタジー文庫　●490円[税込]

Mマガ本誌でおなじみの竹内誠さんが小説家としてデビューすることになった。その記念すべきデビュー作がこの『魔韻の書』なのだ。ファンタジーに造詣が深く、ウィザードリィ・マニュアル・シリーズ全6冊という著書もある竹内さんの作品だけにバリバリのファンタジー小説だ。不思議な力を持つ書物、魔韻の書とブレスレットを治める力を探す主人公リックをめぐる世界はさすがに細かく書き込まれているぞ。

INFORMATIoN

PRESENT

今月のプレゼントはすんごいっ。ミュージシャンのオリジナルグッズやテレカなど、なかなか手に入りにくいものばかりだぞ。応募方法は、官製はがきに希望の商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、編集部へのメッセージ、今後プレゼントしてほしいものを書いて、右のあて先まで送ってくれい。締切は、4月8日なのだ。

◆あて先◆

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
4月号プレゼント係

1 コナミAVセレクタ……………1名

GOODSのコーナーで紹介したコナミの「コナミAVセレクタ」を1名にあげちゃうぞ。これさえあれば、ホビーマシンのAV管理は万全なのだ。

2 美少女仮面ポワトリン キューティーメモリアル…3名

人気テレビシリーズの豪華ムック本だ。花島優子ちゃんの写真やインタビューに、菊池通隆や平野俊弘によるイラストギャラリーなどが満載！

3 フェアリーテール テレカ……5名

フェアリーテールより、オリジナルテレホンカードを5名にプレゼント。とっておきの美少女がいっぱい描かれているこのテレカ、貴重だぞ。

4 JUN SKY WALKER(S)テレカ…3名

新年早々、アルバム『START』を発表し、今年も絶好調のジュンスカ。その発売を記念して作られたオリジナルテレホンカードを3名にあげる。

5 THE BELL'Sクレヨン…3名

テレビアニメ『おぼっちゃまくん』のエンディングテーマを演奏しているTHE BELL'Sの特製クレヨンセット。もちろんお店には売ってなーいのだ。

6 THE RYDERS特製ステッカー…3名

なんと2年8カ月ぶりにアルバム『LET'S GET TOGETHER』をリリースするTHE RYDERS。3月21日の発売を記念して作られた特製ステッカーだ。

ご・め・ん・な・さ・い

3月号の特集記事に誤りがありました。67ページに掲載したMSXエンジンの図の、ピン配列が違っています。正確にはMSXエンジンは144ピンのフラットパッケージです。図の右下の写真を参考にしながら、配線してください。それから、もりけんのすけべで悪いかっ!! で扱っているゲーム『ピアス』が、目次では『ルージュ 真夏の口紅』となっていましたことをおわびいたします。さらにもうひとつ。ソフトウェアレビューの『FRAY』の記事で、MSX版とturbo R版のタイムが逆になっていました。本当にごめんなさいっ。

卒業式ではハンカチで手品をしよう

あーあ MSXゴー!

続・オカルトコラム
わけのわからない世界
タロットの館　潜入編

以前このスペースで、タロットカードの神秘性について述べた。その後読者から嵐のような反響はなかったけど、なぜか続編をやることになった。今回は、毎週水曜日にタロット占いを行なっているインド料理屋『ナタラジ』を訪問した。はたしてどーなることやら。

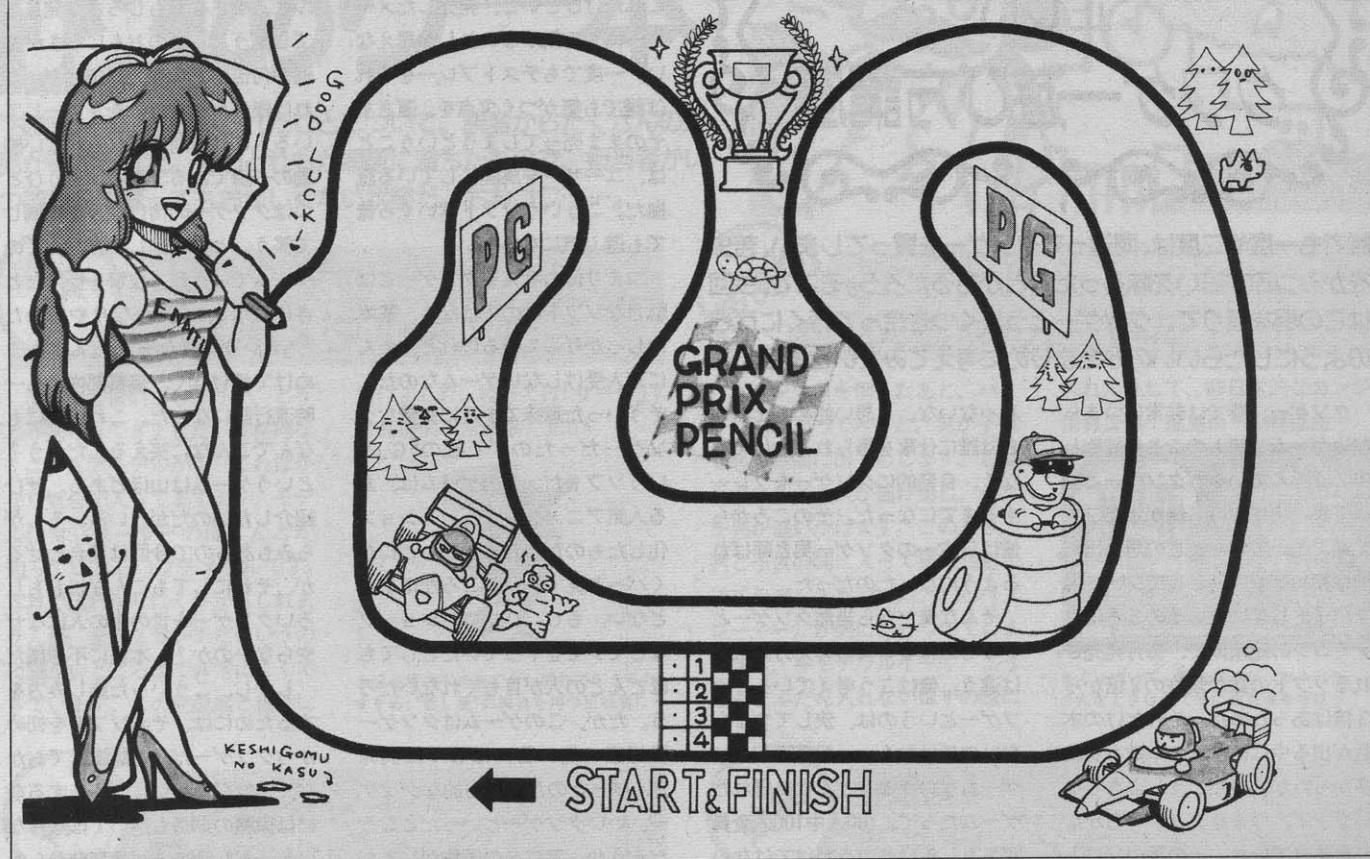
マー・プレム・ロヒさん(写真女性)は、中学生時代に占いの本を見たことがきっかけでタロット占いを始めたという。もともと絵画の鑑賞が好きだった彼女は、タロットカードに描かれた数々の寓意的な絵に興味を惹かれたそうだ。

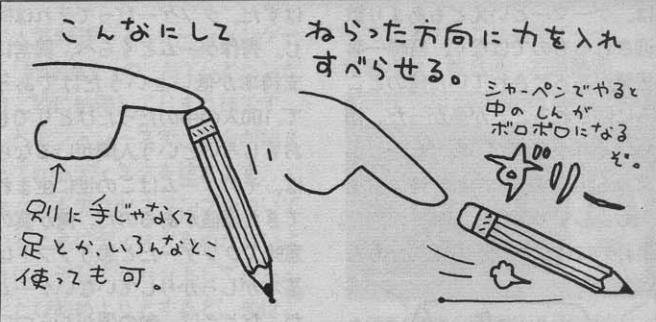
〝タロット占いの啓示力の源は〟という問いに、彼女は半分はお客さん自身にあると答えた。占われる者の性格、精神状態、星座などのあらゆる要素を考慮することにより、ある程度の運命がわかるそうだ。裏を返せば未来は本人次第で変えられる、ということである。「占いの結果はあくまでも未来の1例で、それを元にこれからどうすればいいかをアドバイスするのが占い師の役割」と彼女は言う。わけのわからない世界は、人間の内面と深い関係がありそうだ。

⬆マー・プレム・ロヒ(またの名を沙羅)さんの本業はピアノの先生なのだ。

⬆タロットの類似物に「オショウ・ラジニーシ」がある。全60枚のカードで、1枚1枚に物語が秘められているそうだ。

⬆『ナタラジ』の本業はインド料理屋(カラいがウマい)。タロット占いは1件1200円(チャイ付き)。場所はJR高田馬場駅から早稲田方面に向かう大通りを約8分歩けば見つかる。詳しくは☎03-3202-6987まで。

インド料理屋 ナタラジ

⬆1月23日現在、湾岸戦争の今後の行方について占ってもらった。戦争は長期化、各国で紛争が勃発するとのこと。そんな。

新企画 桜玉吉の思い出のーと

学生時代、だれもがノートにチョコチョコッと描いたイタズラ書き……そんなささやかなアートを桜玉吉先生の華麗なイラストで再現してしまうコーナーなのです。

GOOD LUCK!

GRAND PRIX PENCIL

PG

1 2 3 4

KESHIGOMU NO KASU

START&FINISH

ペンシルGPの遊び方

説明する必要はないと思います。だからしません。おしまい。なーんていうのは冗談で(なかば本気だった)、簡単に説明しましょう。

鉛筆を遊ぶ人数ぶん用意してください。そしたらジャンケンとかロシアンルーレットで順番を決めます。その順番にスタート地点から鉛筆を押し倒していき、引かれた線の最終地点に印をつけます。コーナーから外れたり、他人に印の上を通過された場合は1回休みです。こうしてゴールする順位を競い合うわけですが、細かいルールは各自で作ってください。拡大コピーして使うのがいいかも。

おなじとこさがしの解答

圧倒的な超人気にもかかわらず、先月号で最終回を迎えた、桜玉吉センセーの"おなじとこさがし"。Mマガ編集部には、「毎月、おなじとこさがしが私の生きがいだったのに、これからどうやって生きていけばいいの。お願いだから、もう一度、帰ってきて！」と抗議、哀願のはがきが5万通ほど届いた。読者のみなさんの気持ちもわかるけど、明日という字は、逆から読んでも、日、月、日なのよ。陽が沈み、月が出て、また陽は上る……。そうよ、希望を持って強く生きていかなきゃだわ。というわけで、先月号の解答は、左のとおり、当選者は、愛知県の菱田絵利子さんと大阪府の中山賢司さん、おめでとうございます。今月号からスタートした、桜玉吉センターの新企画"思いでのーと"にも応援よろしく！

MSX青年の主張ヨンピル 正しい クソゲー遊び方講座

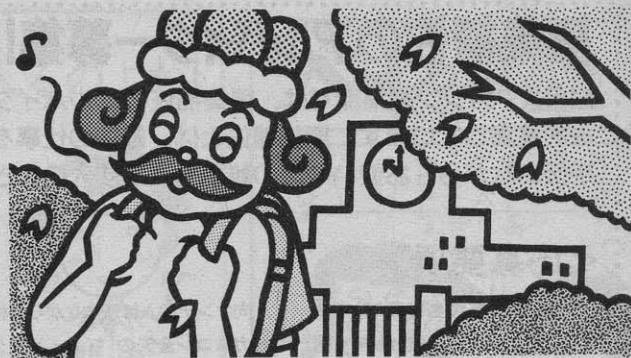
誰でも一度や二度は、間違ってクソゲーを買ってしまい、苦虫をかみつぶす思いを味わったことがあるだろう。そこで、今回はこの場を借りて、クソゲーとうまくつき合って行くにはどのようにしたらいいのかをまじめに考えてみたいと思う。

クソゲー。巷では非常につまらないゲームソフトのことを総称してこう呼んでいる。クソゲーといって思い出すのは、俺がまだファミ通で働いていたときの思い出だ。俺は初めゲーマーとしてファミ通でバイトしていた。そのころはファミコンの絶頂期で、毎月発売されるソフトの数が現在の2倍から3倍はあったのだ。それだけの本数が出る中には傑作の本数も勿論多かったが、当然どうしようもないソフト、つまりクソゲーもかなり含まれていた。その手のソフトは、ゲーマーといえどもあまり歓迎されるものではなく、当時一番根気があるとされていた俺のところに回されることが多かった。初めはそれが苦痛だった。しかし、何本も担当するにつれ、俺の考え方も少しずつ変わっていったのだ。最終的にはクソゲーも捨てたもんじゃないな、と思い始め、それからは誰に仕事を振られるわけでもなく、自発的にクソゲーをプレーするまでになった。そのころから俺は日本一のクソゲー男と呼ばれるようになったのだった。

そんな俺だから当然クソゲーというものについての考え方も人とは違う。俺はこう考えている。クソゲーというのは、決してつまらないのではなく、一般受けしないゲームなのだと。どんなに優れたゲームだって、100人中100人全員がおもしろいというわけではないはずだ。クソゲーだってそれは同じ。秀作ゲームとくらべ、異常に支持率が低いというだけであって、100人の中のたったひとりでもおもしろいという人間がいるならば、そのゲームはこの世に生まれてきた価値があるのだ。俺が真の意味でクソゲーだと思うソフトは、基本がしっかりしていないゲームだ。たとえば、敵の弾がちらついて見えなかったり、マップを完全に覚えていないと必ず死んでしまうようなシューティングゲーム。コマンド入力するたびにディスクアクセスするアドベンチャーゲーム。操作入力してから5秒ぐらいしないと反応してくれないアクションゲーム。セーブができないので3日ぐらい電源を入れっぱなしで遊び続けないとクリアーできないゲーム。グラフィックがへぼいすけべソフト。そのほかすぐにバグるゲームなどなど。こういったゲームが実際に存在するのだが、これだけひどいと、発売したメーカーにやる気がないとしか思えない。一度でもテストプレーをすれば誰でも気がつく欠点を、直さずそのまま売ってしまうということは、ユーザーを馬鹿にしている証拠だ。こういうソフトはいくら俺でも遊ぶ気にならない。

つまり俺の考えるクソゲーとは駄目なソフトなのではなく、基本はしっかりしているけれど、たんに万人受けしないゲームなのだ。そういった意味でまさに完璧なクソゲーだったのがF社の『G』というソフトだ。このゲームは、ある人気アニメをシミュレーション化したものだったのだが、とにかくパっと見ていいところがほとんどない。もし、パソコンショップなどでデモをやっていたとしてもほとんどの人が目もくれないだろう。だが、このゲームはクソゲー愛好家の俺の目にはじつに興味深く映ったのだ。魅力的なクソゲー、いいクソゲーといったところだろうか。アニメの原作が好きだったからというのもあるのだろうが、2、3日はひたすらぶっとおしでやりつづけた。当然グラフィックもお粗末だし、動きやBGMもへぼい。しかし、なんともいえない味があり、やめられないんだよな。このへんもクソゲーのいいところ。一流メーカーの大作ソフトなどだと、ちょっとでも気にくわないところがあるとそれだけで興味が半減してしまったりするものなのだが、クソゲーは、もともとクソゲーと割り切っているため多少のへぼさは許せてしまうのである。出来の悪い子ほどかわいい、というのはまさにこのことであろうか。それに、画面の情けなさを想像力でカバーしなくてはならないことで、かえって豊かな情景をイメージできるという利点もあるわけだ。

クソゲーの楽しみ方はまだある。まずひとつは、つまらないと思いながらも遊び続けていたときに、ふと、小さなおもしろさを発見してしまうと、そのおもしろさが普通の何倍にも味わえることだ。これは傑作ゲームだけをプレーしている人には絶対に感じられない感動の一瞬である。あと、もうひとつはクソゲーの情けなさを指摘して笑う、という楽しみ方だ。このゲームでいうと、攻撃を受けたときに表示される「かなりやられたっ」というメッセージ。なんともまぬけで情けなく、編集部内でも一時流行語になった。これ以外にも、なんでこんなに笑えるんだろう？ というゲームは山ほどある。ぜひ紹介したいのだが、いろいろしがらみもあるので今回は見合わせるが、それにしてもこんなにおもしろいクソゲーを世の中の人はなぜやらないのか？ 本当に不思議だ。

しかし、こういった楽しみ方をするためには、そのソフトを初めからクソゲーだ、と認識しておかなくてはならない。プレーする前には微塵の期待も抱いてはならないぞ。もし、キミが発売前からかなり期待していたソフトがクソゲーだった場合は、ご愁傷さまというほかない。そこでクソゲーと正しくつき合うための心がけは、一、期待を抱かない。二、根気を持ってプレーする。三、博愛精神を抱く。四、機嫌の悪いときに遊ばない。五、空想力を最大限に発揮する。六、なるべく安く入手する。とまあこんなところだ。一度クソゲーを好きになってしまうと病みつきになることは保証つき。それにクソゲーを楽しく遊べる人は、秀作ソフトもよりおもしろく遊ぶことができる。パソコンショップで新作有名ソフトの棚より、二束三文の中古ソフトが気になるようになったら、キミもクソゲー愛好家の仲間入りだ。

文責/もりけん

●イラスト/石井裕子

|M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南|
技あり一本

“技あり一本”が縮小されたことについて、読者からたくさんの意見が寄せられた。そのどれもが悪意に満ちたもので、担当者がいつ闇討ちに遭ってもおかしくない状態だ。おおコワ……。

SDスナッチャー
小人用メタルギアだよ

ついにと言いましょうか、とうとう送られてきました。本格的なミニチュアモデルが！　これはかなり気合が入ってますよー。モデルはMSXユーザーのほとんどが知っている(?)プチメタルです。写真ではわかりにくいかもしれませんが、全長2センチだというのに細かいところまで非常によくできています。この完成度と根性に負けました。持ってけ『サーク』！

作品提供：宮城県　JEDA

⬆担当者の不注意で少し壊れてしまった。すまぬ(“壊し屋”の異名を持つ担当者)。

技あり

サークII
「父ちゃん、合体だ！」

ボグレウスを倒したあと、バヌワの町に戻ってみると、男が子供を怒る場面に出くわします。しばらくすると子供が逃げ出し、それを男が追いかけます。このとき、男と子供の間に入って男に話しかけてみましょう。するとラトク(プレーヤー)が男にくっついてしまいます。キモチワルイー！　こうなるとふだん入れないはずの壁に入れたりして、非日常的なカンジ。

情報提供：福島県　小林征生

⬆くっついて、離れなくなっちゃった。こんなときは慌てずに救急車を呼ぼう？

シードオブドラゴン
なんか少し、へーん

turbo Rの内蔵ソフトを“入”の状態にします。そしてディスク1をドライブに入れて本体の電源をONにします。メニュー画面でBASICを選択すると、シードオブドラゴンのプログラムが起動します。ふだんと同じようですが、よく耳を澄ましてください。オープニングデモ中のBGMにはっきりしたリズム音があるではありませんか。さらにゲームを始めると……。

情報提供：滋賀県　樋口淳

⬆ほんのチョット新鮮な気持ちでゲームができるかもしれない。ほんのチョット。

野球道II
もうヤーメタ

人気野球シミュレーションゲーム『野球道II』の、ちょっとヘンだけど妙に納得してしまう技です。

ペナントレースで、試合が始まってからディスクを抜きます。くれぐれもアクセスランプがついているときにディスクをぬかないように。そしてリセットしてからふたたび始めようとすると、先ほどの試合の結果が“没収試合”になっています。こりゃマイッタ。

情報提供：岐阜県　石原隆司

⬆何事も途中で投げ出してはいけない、ということだな。以後気をつけよう。

キミも有段者をめざせ

このコーナーはMSXゲームの裏技、攻略法、マップ、その他なんでも募集しています。誌面に採用された方には、1000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算されていきます。合計が5点になれば有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントします。

はがきの書き方

サークの隠しメニュー

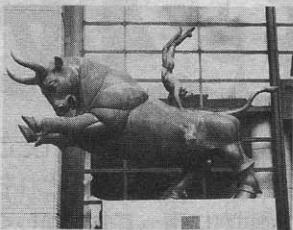
メーンメニューを出して"装備"と"ロード"の間の空白にカーソルをあわせる。そしてジョイスティック(キーボードは不可)のトリガーBを押しながら、上上下下右左右左トリガーAを押す。すると隠しメニューがでるのだ!!

★SDスナッチャーがほしいー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

青山一郎　TEL 03-796-1919

編集補佐のアルバイター募集!!

MSXマガジン編集部では、編集補佐のアルバイターを募集しています。編集補佐とは、編集の仕事を手伝いながら、お使いなどの雑用もこなす人のこと。

≪応募要項≫

①18歳以上(高校生は不可)であること。でも、79歳とかでも困ります。

②東京近郊。つまり、常識的に考えて通勤圏内に住んでいること。北海道や九州の人は、スッパリ諦めてください。

③1週間に4日以上、出社できる人。勤務時間は応談。希望勤務時間を明記すること。在宅勤務なんてシャレたものはないよ。

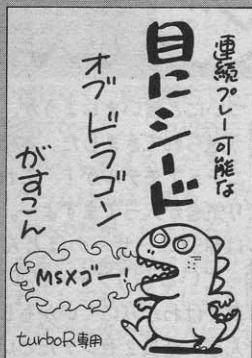
④林ロロオとぎーちの駄ジャレ合戦にも耐えられること。

⑤ひとりで電車に乗って、ちゃんと目的地につける人。極端な方向オンチの人は残念ながら失格。

⑥ガスコン金矢の「ちょっとマクドナルドへ行って来て」という理不尽なお使いに、内心ではイヤダと思っても、明るく「はい」と言える人。これは意外と重要。

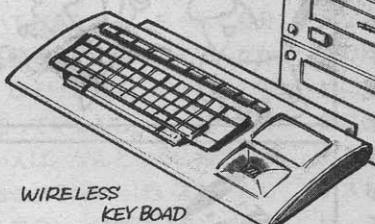
⑦「チーズ、テリヤキ、フィレオフィッシュ」と、マクドナルドで正確に復唱できること。

以上のきびしい条件にすべて合致したキミは、すぐに履歴書(写真添付のこと)をMマガ編集部内〝ぎーちの手下〟係まで送ってください。なお、電話でのお問い合わせには、いっさい応じられません。

かめはめは写真館

なんの前フリもなく、いきなり始まったけど、「かめはめは写真館」は、読者のみなさんが撮った写真を掲載してしまうコーナーだ。今月は、神奈川県のガスコン金矢(8歳)の作品。「大和市営体育館前に建てられた彫刻。牛の背中で逆立ちしている青年は市民の人気者です」とのことだが、ちょっと恥ずかしい気もする。

神奈川県　ガスコン金矢

こと技にっぽん!

注釈として「目に入れても痛くないことのたとえ」とあるが、ことわざでもなんでもない。ところで、いくら連続装用可能といっても、眠るときは、はずすんだよね? もし、眠っているあいだに、コンタクトが眼の裏側にいっちゃったら、と考えると怖くて……という話はさておき、読者のみなさんは、もうちょっとセンスのある、ことわざ(?)をはがきに書いて送ってくれ。たのむ。お願いだ。

●ナニを斬る?(解答は来月号に載せない)

東2局　西家　＋3000　ツモ

新 MSX研究所

カタチから入るのよね！

所長

助手

所長　おーい、助手。最近の若いヤツはカタチから入るそーだな。

助手　なにいってんだか、このジジイは……。

所長　そこで、ワシもカタチから入ってみることにしたぞ。

助手　へ？

所長　新しいMSXのカタチを提唱するのだ。

助手　はいはい。どぞ、ご勝手に。

所長　ちったあ考えろ！

MSXのよいところは、メーカーが違っても仕様が統一されているところじゃ。これをカタチにもあてはめてみる。すると、答えは、ラックマウントMSXになる。ラックマウントのサイズは規格統一されているから、他のメーカーのMIDI音源や、AV機器もこれならスッキリまとまる。持ち運びも専用のケースが販売されておるので便利。どうじゃ？

MSXウォークマン・犬型（健康にもいい）

私は学生時代からMSXを使ってきましたので、いわばMSXの酸いも甘いも知っているってワケ。そんな私が提唱するのは〝ウォークマンMSX〟。といってもノート型ではなく、靴型なのだ。つまり靴底にキーボードがズラッと並んでいて、歩きながらプログラミングできるって寸法だ。欲しいでしょ。私はいらんけど。そのほかには、ペット感覚でつき合えるイヌ型とか。散歩しながらゲームできるのが特徴だが、よく暴走するので、まだ改良の余地があるな。

単行本『べーしっ君II』を買おう

べーしっ君

荒井清和

研究レポートを提出するのだ!!

我がMSX研究所では、諸君からの研究レポートを待っておるぞ。次のテーマは、MSXの入力装置（ジョイスティックやマウスなど）を予定しているが、それ以外の研究レポートでも可。イラストで提出してくれると、ウレシイぞ。

バナナの皮に滑って転んだ

床にバナナの皮が落ちている。古典的な4コマ漫画の1コマめだが、このあとどーなる？　ある番組でタモリが「ボクのギャグは、バナナの皮で滑って転んだあと、どうやってフォローするかを考えること」と言っていた。椰子の木が1本生えているだけの無人島漫画がひとつのジャンルとして確立しているように、アイデアは無限。つまり、イマジネーションの世界なんだな。そーゆーわけで、MSXゴーは、キミたちのイマジネーションが作り出すページ。『かめはめは写真館』、『こと技にっぽん！』、『MSX研究所』へのたくさんの参加を待ってます。

これがあて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSXゴー！
デーオイデデイデデ係

装いも新たにスタートした、おたよりコーナー。4月は新しいスタートの季節。とりあえず、進級進学おめでとう。進級進学できなかった人も来年に向けて、ハッスル、ハッスル!!

おたよりコーナーに不満あり。と、いきなりですが、ま、そーゆーことです(なにがそーゆーことだか。バシッ!)。おたよりコーナーというのは、その雑誌の中で読者が参加できる唯一の場なのだ。編集者が作るより、読者が活発に投稿して、みんなで盛り上げたほうがずっと楽しい! ということで、もっと読者が参加できる場を作ってほしいな〜かやまみほ。　(兵庫県　松下博文)

♡そうだね。おたよりコーナーは、読者が作るページだから、どんどん投稿してね。ついでに、レイアウトして、返事を書いて、校正チェックとかもしてくれると助かるな〜かもりあきな。

Mマガの読者だった編集者

僕はこのごろ疑問に思うことがひとつあります。それは、なんで『サザエさん』のゲームがないんだーっ! ということです。僕はサザエさんの大ファンで、中学のときに〝サザエさん愛好会〟を作って愛好家たちとサザエさんの話をしてたくらいなのです。そこで、各メーカーさんにお願いです。ロールプレイングでも、アドベンチャーでも、シミュレーションでもかまいません。サザエさんのゲームを出してください。すけべゲームは、ちょっと無理っぽいけど、お願いします。

(宮城県　阿部憲裕)

♡サザエさんのロールプレイングゲームだったら、やはり、サザエさんの家の見取図をマッピングしたりするのかなぁ、なんて思っていたら、もう1通、ヘンなはがきがあったぞ(次も見てね〜)。

アグッウグッグッの編集者

今日本ファルコムに潜入中のぎーちから臨時ニュースが入ってきたので、この場を借りて報告しよう。日本ファルコムの新作は、なんと『サザエさん・The Legend of裏のおばあちゃん』に決定。ジャンルは、シミュレーション+ロールプレイング+アドベンチャー+エッチになるもよう(ウソ™)。

(兵庫県　松田耕一)

♡もし、サザエさんのゲームが大ヒットしたらすごいだろうな。国民的、長寿ゲームになって、どんどんシリーズ化され、タイトルが『サザエさんⅥⅩⅤ』とかになるかもしれない。

おサカナくわえた編集者

最近、とみに記憶力が悪くなってきて悲しい。昔、パルナスの歌をそらでも歌えたのに、今はダメ。誰か教えてください。♪パルナス、パルナス、??の味。パルナス、パルナス……。えっ、知らない? 関西オンリーなのかなあ?

(京都府　山下まろん)

♡ほんとに、最近、記憶力が悪いというか、もの忘れがひどくてね。編集部でも、日本語を忘れる、編集会議には遅れる、締切は守らないヤツがいる。誰とは言わんが、ロンドンとか……。ところで、なんだっけ。そうそう、誰か、パルナス、パルナス……って歌、知らないかぁ?「いやあ、ラミパス、ラミパス、ルルルルルル〜なら、知ってますけど」(吉田孝弘・談)。そりゃ、ひみつのアッコちゃんが変身を解くときの呪文だろうが。そういや、吉田哲馬なら、関西出身だから、パルナスの歌を知ってるかもしれないな。あとで聞いておこう。

にわとり編集者

昔のログインを読んでいたら、ソフトウェアコンテストのページにMSX用のシューティングゲーム『パースペクティブ』が載っていた。「へぇー、おもしろそうじゃんか」と、よく見ると、このゲームの作者の名前をどこかで見たことが……。そう、そうなのだぁ! あの吉田哲馬センセーではないですか! このゲーム、リストを打ち込むのがメンドーなのでMSXディスク通信に入れてくれー!

(静岡県　大場英晴)

♡おーい、吉田哲馬センセー、こんなはがきがきてるぞー。「え、なんですか、これ。パースペクティブのプログラムソースなんて、もう、残ってませんよ」(吉田哲馬・談)。と、いうことなので、大場くん、残念だったな。ほかにもなにか聞きたかったような気もするけど、ま、いいや。

ウスターソースな編集者

わたしは誰？　おまえは編集者。

（新潟県　桜井信之）

♡そうです。ボクは編集者。一千年の未来から時の流れを超えてやってきた。流星号応答せよ……。あ〜あ、トシがばれるから、やめとこ。それはそうと、桜井くんも人が悪いな。「わたしは誰？」とか書いておきながら、ちゃんと自分の名前も住所も書いてあるんだから。ひょっとして、パルナスの歌も知っているんじゃないの？　そーいえば、なんとなく、語感からするとフランスっぽいよね。たしか、フランス映画に『モンパルナスの灯』っていうのがあったし。フランス語を専攻していた、じゃん本田に聞いてみよう。「モンっていうのは、〝私の〟という意味です。だから私のパルナスってことになるのかな。でも、モンパルナスはフランスの地名ですよ」(じゃん本田・談)。結局、パルナスの意味はわからなかったけど、核心にまた、一歩、近づいたような気がする。パルナス、パルナス……。

頭がパルナス編集者

質問です。編集部へ遊びに行ってもいいんですか？　お土産を持っていってあげるのに。

（神奈川県　中田　圭）

♡編集部には遊んでいるように見えて、じつは遊んでいるヤツもいる（誰とは言わんがロンドンとか……)。でも、いちおう編集部は〝仕事をするところ〟というのが一般的な見方だ。問題は、その仕事というのが〝ゲームをプレーする〟ことだったりすると、まわりからは遊んでいるようにも見えるわけだ。しかし、けっして遊んでいるわけではないぞ。いや、ゲームで遊んでいるんだけど、それが仕事なんだからしょーがない。というわけで、編集部へ仕事をするために来るのはかまわないが、編集部に遊びに来るのは、ちと困ってしまう。ところで、お土産はパルナスを宅配便で送っていただければ、これ幸いです。

遊び人の編集者

印刷用語には、H、ストリップ、足を上げる、などなど、とてもえっちっちなコトバがたくさんあるって知ってましたか？　ウソだと思うなら、大日本印刷の福見さんに聞いてみな。

（東京都　いかたこくらげ）

♡こんなはがきが編集部に届きましたが、読者のみなさんはどのようにお考えでしょうか？

①福見さんがMマガに出たいばかりに読者を装い、自分で匿名のはがきを出した。
②福見さんがMマガに出たいばかりに自分の親類縁者に頼んで、はがきを出してもらった。
③福見さんのMマガに出たいという強い思念がテレパシーとなって読者に伝わり、はがきを出させた。

う〜む、どれも福見さんなら、やりかねないのが怖い。もしかしたら、次号で福見さんの印刷用語解説があるかも。

疑い深い編集者

オレは、今、中3でもうすぐ卒業だ。だからオレは、このコーナーをとおして言いたい。「田中明佳、君が好きだ!!　世界中で一番好きだっ!!　好きだ!!　好きだ!!　好きだぁーっ!!

（愛知県　松下はるき）

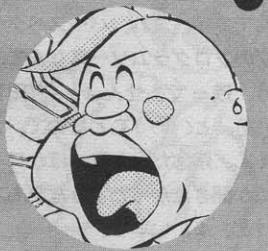
♡松下くん、ホントにこのはがき、載せちゃっていいんだな。もう、取り返しはつかないぞ。全国100万のMマガ読者が見るんだぞ。それでもいいんだな。

脅迫してどーする編集者

幻の『のんきな父さん』

埼玉県の田辺憲彦くん、大阪府の北浦周治くん、秋田県の畠山久和くんをはじめ多くの方から、2月号の『のんきな父さん』の作品ナンバーがないのは、どーして？　という、はがきが届いた。3月号では復活したものの2月号掲載の2作品はカウントされないまま、幻の作品となってしまった。編集部では、連載NO.20000000回には、桜玉吉センセーに金ののんきな父さん像を贈ることに決定していたが、この2作品をカウントするかどうかでもめている。なお、連載NO.20000000回が掲載されるのは、西暦44634年のMSXマガジン2月号になる予定だ。

パルナスの謎を求めて

深まるばかりのパルナスの謎。いったいパルナスとは、なんなのか？　誰がパルナスを食べたのか？　パルナスはどんな味がするのか!?　世界中がおたより情勢を固唾を飲んで見守る中、Mマガ編集長は、「担当者は、おたよりとパルナス問題をリンケージするつもりだ」と非難した。しかし、担当者は、一歩も引かないかまえを貫きとおしている。

＜あて先＞

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
パルナスくわせろ係

MSX人生相談

教訓：聞くは一時のハジ、聞かざるは一生のハジ!!

人生相談指南役
もりもり博士

ロードス島戦記

ロイドのファーン王に、ウォートを訪ねるクエストを授かり、ドワーフの大トンネルと思われる洞窟に入ったのですが、先に進むことができません。春夏秋冬のレリーフに何か秘密が隠されているとは思うのですが……。

千葉県　鏑木康弘

春夏秋冬のレリーフがあるということは、その場所は間違いなくドワーフの大トンネルだ。ウォートの館へ行くためには、どうしてもこのトンネルを抜けなくてはならない。さて、どうやらキミは最初のフロアで下り階段を発見できずに困っているようだね。その階段はキミの考えているとおり、レリーフのそばにある。じつは、ある季節と季節の中間地点の壁が通り抜けられるようになっているんだ。その内側に階段があるというわけだ。わかったかな。

ロードス島戦記

ピラミッドの中に一ヵ所だけ鍵のかかったドアがありますが、これはどうすれば開くんでしょうか。アンロックの呪文も唱えてみましたがだめでした。前日にちょっとやったときは確か開いていたのですが……。どうか教えてください。

神奈川県　保坂壮裕

ここの扉にはちょっとした仕掛けがしてあって、鍵やアンロックの呪文などでは開けることができないんだ。さて、この扉を開く〝鍵〟となるものは、扉の外側にある4つのはしごの下にある。その地下にはそれぞれ1匹ずつ、全部で4種類の精霊たちが潜んでいるんだ。この4匹の力によって扉は封印されている。ということは、こいつらさえ倒してしまえば、扉はもはや何の苦もなく開くわけだ。

きゃんきゃんバニースペリオール

制服ギャルズむんむんセットのパイロット研修生の章で、飛行機の操縦がうまくいかず、必ず墜落してしまいます。どういうふうに操作すればうまく操縦することができるのでしょうか？　どうか教えてください。

茨城県　山下純二

飛行機の操縦で一番重要なことは一にチェック、二にチェックだ。落雷があってから、千晶と話をし、すべての計器をチェック。これを2回繰り返して、その次の千晶の質問には高度が下がり気味、スピードが下がっている、と答える。そのあとで千晶に操縦してと頼まれる。とまあここまではいい。問題はこのあとだ。操作に入る前にもう一度すべての計器を再チェックすることが重要なポイントなんだ。あとは操縦桿を下、上、スロットルを押す、引くとすれば完了。

スーパーピンクソックス

『まなみのどこまでイクの？』で、黒パックに言われた珍宝軒のタンタンメンが手に入りません。ぶりのさよりには「帰んな！」としか言ってもらえないし、珍宝軒には入れないし……。どーやったらタンタンメンが貰えるんでしょうか。

愛知県　佐野吾郎

ここのポイントはさよりに何回追い出されてもくじけずに飛び込んでいく心いきだな。ま、それでも3、4回入るとメッセージが変化しなくなるから、そうなったら一旦諦めて、気晴らしに井の頭公園に行こう。ここの動物園の入り口にはおなじみのじいさんがいる。このじいさんを2回訪ねて、女の武器を身につけよう。それをさよりに使えば新たな展開が開けるはずだ。これで珍宝軒に入れるよ。

ランス

城のコロシアムで優勝したのはいいんですが、その次の妃円屋敷の鍵が見つかりません。牢屋の鍵は持っているんだけど見張りがいて入れないし、王女にもう一度会いたくても会ってくれないし……。どうすればいいのでしょうか？

愛知県　星野吉範

ここは手順がちょっとややこしいのでよく読んで理解してくれたまえ。まず牢屋の女の子の名前を何回か聞く。見張りの番兵は、ヒカリのことを数回質問すると眠ってしまうので、その隙に入ればいい。そのあと賭博場に行き、青い髪の女の子と話をして、やすらぎの石を貰うんだ。それを牢屋に持っていき、わらと交換する。そのわらを持って、今度はメイドの部屋へ。ここでわらがミカンに変わる。最後に情報屋に行き、そのミカンをあげるとお礼に妃円屋敷の鍵がもらえる。とまあこんな感じになっている。わらしべ長者のようなシナリオだね。

どーにもこーにも解けないときは…

このMSX人生相談では、皆さんのゲームに関する質問を受け付けています。RPGの謎の解きかた、アクションゲームのボスキャラの倒しかた、etc……。質問される場合にははがきに、質問するゲーム名、質問の内容、悩んでいる場所に至るまでのゲーム進行過程、持っているアイテム類などをできるだけ詳しく書いて下のあて先に送ってください。電脳心理学者、ペーター・F・もりもり博士が親切丁寧にお答えします。

あなたのイラストをお待ちしています

このコーナーでは質問と同時にイラストも募集しています。はがき程度の大きさの紙にスミ一色で、なるべくゲームに関する絵を描いてください。採用になった方にはお礼として、図書券3000円分を差し上げます。ペンネームを使っても結構です。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山 6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSXゴー！ 人生相談係

愛のイラストコーナー!!

➡かわいいじゃないですか。トーンの張りかたもうまいし。でも麻雀パイがちょっと……。

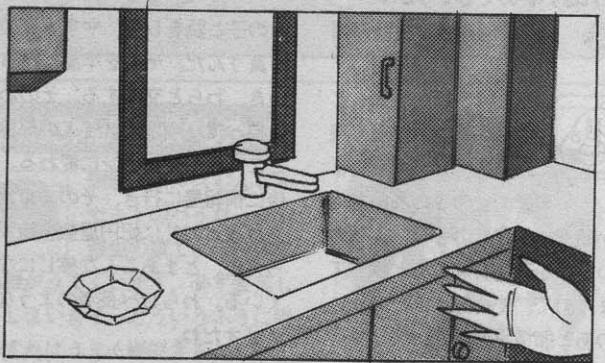
⬇いかにもラインハルトって感じ。秋せつらもこんな雰囲気なんだろうな。ヤンはおまけかな。

➡このエメドラもわりと人気があるようですな。このゲームのイラストはけっこう多いんだよねー。

⬇好きだ。このイラストは最高にいい。ちょこっと書いてあるレベル2の文字も効果的。にくいぜ。

⬇これはまたきれいに描けてるなー。街頭の似顔絵師が描いたみたい。リアルタイプ優子だな。

●キテレツ彩　●金銀妖瞳　●プー　●結城あゆ　●DAT

米田裕のハイテクワンダーランド

バーチャルリアリティーの巻

コンピューターの作り出す世界に入り込んで、その中を歩き回る……そんな夢のようなことが現実になりつつあるのだ。仮想の部屋の中で繰り広げられる、とっても不思議なワンダーランドを紹介しよう！

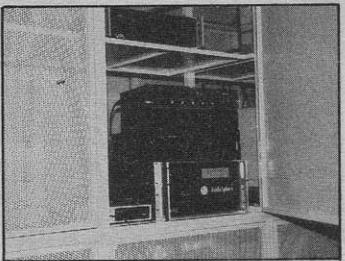
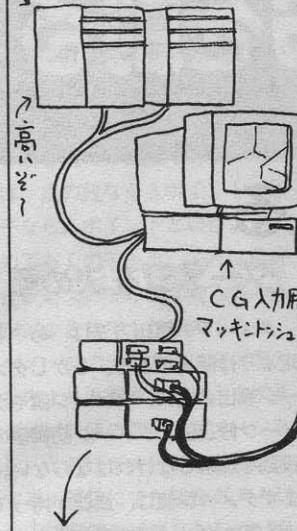
▲これが仮想世界のキッチンだ。けっこうパースがキツイぞ。手前にあるのは、データグローブによって動くCGの手だ

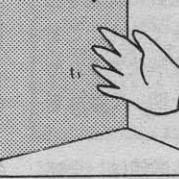
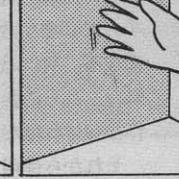
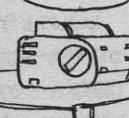
→上の仮想世界の水道の蛇口をひねって水を出しているところを現実世界から見たところだ。あ～ややこしい！

さーて、いま流行の〝バーチャルリアリティー〟だ。

何、知らない？　そりゃ一遅れてるぜ。もう世間では、バーチャルなんて、ずーっと昔に生まれて、こどもも産んで、そんでもって孫までいるんすからね。あ、そりゃ婆ちゃんか。ははは。そんでもって、この孫というのが、ちょっとぐれちゃったのね。でも、婆ちゃんは孫にはあまいものだから、そやつが何か問題を起こすとすぐに「ばーちゃんに会いてー」なんて言うものだから、それがなまってバーチャルリアリティーになった。そんなわけないだろ！

バーチャルリアリティー(以下VRと略)というのは、仮想現実とか人工現実とか訳されている。よーするに、本物じゃないんですけど、ここはひとつ、おにーさんのために、あたしがひと肌脱いで気持ちいーことを体験させてあげましょ。とコンピューターちゃんがおもいっきりサービスしてくれる現実感のことだよん。と書くとミもフタもないけど、VRはシミュレーションを徹底的に推し進めたものだ。たとえば、キミたちがある仮想空間にいるとしよう。そこがどんな場所であるかとか、そこにある物を手で触れるとか、風の流れを感じるとか、音が聞こえるとか、物理的な刺激を受けるとか、そーいったものが全部実際に、キミたちの身体で体験できるのがVRだ。もちろん、そのためには、コンピューターによる3次元情報を持つアニメーション映像を自動作成、その映像による仮想世界への身体情報の入力、ディスプレーなどによる身体へのフィードバックがすべてリアルタイムでおこなえる技術が必要になる。

もともとは、NASA(米国航空宇宙局)で開発された技術で、宇宙での船外作業などをロボットにさせる場合、宇宙船内にいる人間にフィードバックさせる遠隔現実感であるとか、軍事目的のためのシミュレーションシステムが元になっていると言われているが、実際にVRを提唱し、製品にしちゃったのは、VPLリサーチ社のジャロン・レニアーという人だ。

そのVPLリサーチ社のシステムを使って商品の説明をしようという、驚いちゃう発想を実用化しているショールームがあるというので、さっそく取材に行ってきたぞ。

〝松下電工ナイスプラザしんじゅく〟という長い名前のショールームだ。ここは住宅関連商品の展示をしている。その一角にVRはコツ然とあるのだ。こりゃ、はっきり言って驚きましたね。えぇ、そうですとも。億という単位に近いシステムが、タンスなんかを置いてあるようにヒョイと置いてあるんですから。研究室なんかと違って、ある種のムキ出し状態であるわけですからね、太っ腹というかホン

▲コンピューターと人間との間でデータをやりとりする機器

仮想世界内で大きく移動するときは指さしをするんだよん▶

トにもう。

さて、ここのシステムで体験させてくれるのは、住宅の内部とか家具の配置によって、部屋がどうなるかという使い勝手だ。なるほど、住宅展示というとその部屋の広さが必要となるわけだから、100も200も展示するというわけにはいかない。カタログで写真だけ見たってよくわからない。そこで、このVRを使えば、さまざまな部屋の情報をたくさんそろえておいて、瞬時に呼び出してプレゼンテーションすることが可能だ。大都市の土地の価格を考えれば、高価なシステムでも安いものなのかもしれない。

前フリが長かったが、さっそく仮想世界へジャックインしてしまおう。身体に付けるデバイスとしてはアイホンという、液晶モニター、ヘッドホン付き3次元ディスプレーゴーグルを頭にかぶり、右手にはセンサー付きデータグローブをはめるといったものだ。それらを身体に付け、光ファイバーだの各種ケーブルをコンピューターと接続すると、気分はもうサイバーだ！　なんちゃって(サイバーも死語だね)。

仮想世界での自分の位置を決めるには、実際の空間に磁界が張りめぐらされていて、ゴーグルとデータグローブに付いている磁気センサーによって検出される。磁界発生器の前に立ち、位置を入力すると、もう仮想世界の住人だ。液晶モニターに映るコンピューターグラフィックス(CG)映像は、まだまだ画素が粗いけど、頭の動きにあわせてCG映像が刻々と移り変わっていく。右手を前に出すと手のCG映像が現われ、中の物を持ち上げたり、ドアを開いたりすることができる。このときおもしろいのは、手を動かしすぎると、ドアや壁に入っていってしまうことだ。うーん、壁抜けの術なんてね。また、磁気センサーによる検出は、2メートル程度の距離しか効かないから、仮想世界での大きな移動は、指さしをする。その方向の映像がどんどん近づいてくるのは、なかなか不思議な感覚だ。

くわしいことはイラストで説明するとして、この住空間シミュレーションシステムは、実用化も近いそうだ。CGによって部屋を描くのも、現在は1ヵ月ぐらいかかってしまうのだが、近い将来、設計CADから1時間で作れるようになるそうだ。これなら、好みの部屋をオーダーして、すぐに体験してみることもできるね。

いやー、VRっておもしろい。それに、将来的にもなかなか有望という感じがしたぞ。コンピューターと人間とのインターフェースとしてもいいし(VR-DOSとか)アミューズメント、通信関係にも、あっという間に応用されるだろうね。仮想世界で会いましょう、てか！

新 めざせロールプレイングゲームの達人

コンピューターRPGを創る

●イラスト/横山　宏

竹内　誠

第3回　戦闘システムに必要な数値を考える

戦闘に必要な数値

さて先月は、戦闘システムについてちょっと説明して終わってしまった。今月は、戦闘システムについて詳しく考えてみよう。まず戦闘システムが、何をするのかは先月に説明したとおりである。次に問題になるのは、そのシステムに必要な数値が、何であるかを考えなければならない。攻撃の命中と回避、ダメージを出すためには、さまざまな数値が必要なのである。

まず武器には、ダメージと命中修正値が必要になる。次にキャラクターには、命中基本値と回避基本値が最低でも必要になる。モンスターにも同じものが必要になるはずだ。鎧があるなら、回避修正値とダメージ防御値が必要になるのである。

ざっと数えただけでも、ダメージ数値、ダメージ防御値、基本命中値、命中修正値、基本回避値、回避修正値の７つの数値が必要になるのは間違いない。もし戦闘に攻撃魔法を使うようなら、もっと数値を用意しなければならない。

戦闘中に取れる行動が増えていけば、どんどん扱う数値も増えていくのである。

ではどのような数値が必要になるかわかったところで、戦闘システムに使用する数値を決定することにしよう。まずキャラクターに必要な数値は基本命中値、基本回避値とダメージ修正値である。モンスターも、同じ数値を持つものとする。ただしモンスターは、武器を持たないのでダメージ修正値ではなくダメージ数値を持つことになる。次に武器にはダメージ数値と命中修正値が必要になる。また鎧には回避修正値とダメージ防御値が必要になるはずだ。

これだけあれば戦闘に変化を出すのに必要な数値をそろえたことになる。次は戦闘を解決するために、これらの数値を使って数式を作らなければならない。

それから使用する数値は、全部１～100での百分率を使用することにする。まずモンスターやキャラクターの攻撃が、命中したかどうかを決定するための命中値を決定する。キャラクターやモンスターが持っている基本命中値に持っている武器の命中修正値を加算したものが命中率となる。

次に、目標となる側の回避値の計算をする。基本回避値に回避修正値を加算したものが、回避率となる。これで命中率と回避率の両方が算出できた。

今度は算出した命中率から、回避率を減算するのである。そうして計算された数値が、最終命中率となる。この最終命中値が、攻撃が命中したかどうかを決める数値となるのだ。

ただこの数値だけでは、命中の成功失敗を判断することはできない。戦闘を解決するためには、攻撃ごとに命中の判断としてランダムに１～100間の数を決定するのである。その決定された数が最終命中値より低ければ、攻撃が命中したことになるのだ。テーブルトークRPGをしたことがある人にはおなじみの計算だろう。

命中判定のまとめ

それでは、ここまでの処理を順番に整理してみよう。

①攻撃側の基本命中値と命中修正値を加算して命中率を出す。
②防御側の回避基本値と回避修正値を加算して回避率を出す。
③命中率から回避率を減算して、最終命中率を出す。
④ランダムに１～100の間の数を決定する。
⑤ランダムに出た数と、最終命中率を比較して、ランダムの数が最終命中値以下なら、攻撃は成功。最終命中値を上回っていたなら失敗。

以上のような順序で、命中したかどうかを決定するのである。次はダメージの算出だ。

ダーメジを決める

ダメージの算出方法は、命中判定よりは簡単である。しかしダメージ算出の前に、ダメージ値やダメージ修正値、ダメージ防御値の役割を理解しなけれはならない。

まずダメージ値は、武器が持っている基本ダメージのことである。

ウィザードリィで説明するなら、1D6とか1D8などの数値のことだ。つまりこれは１～６、１～８のダメージを与える、ということなのである。

次にダメージ修正値というのは武器のダメージ値に、力や技などによって加算できる数値のことである。通常は、キャラクターの力強さなどの数値によって段階的に区切ることが多い。例をあげるな

玄人好みのゲームとは？

ファイナルファンタジー

スクウェアのファイナルファンタジー(以下FF)シリーズは、ドラクエやウィザードリィとは違った感覚のコンピューターRPGだ。

まずレベルアップのほかに、スキルという概念を持っている。これによってスキルレベルが上がらないと、強い魔法も弱い効力しか発揮しないという、ほかのゲームにないおもしろみがでた。反面、スキルを上げるため戦闘中にしなければならないことか増えた、という欠点もある。

また職業を転職するとういシステムはドラクエやウィザードリィにもあったが、それを頻繁にできるようにしたのもFFⅢが初めてであった。ほかのゲームでは、転職することはメリットだけがあるわけではなかった。キャラクターの数値が減少したり、年齢があがったりするなどのデメリットもあった。しかしFFⅢでは、キャラクターはなんのデメリットも受けない。また飛行艇などの数々の乗り物の斬新なアイデアも凄い。他のゲームとFFⅢの違いを考えてみると、デザインの差別化というものが見えてくる。

ら、力強さが18あるならダメージに3ポイントを加算、15なら2ポイントを加算する、というふうに決めておくのである。

最後にあるダメージ防御値というのは装備している鎧が、どれだけのダメージを吸収して守ってくれるかを決める数値である。たとえば、皮の鎧なら3ポイント、鎖帷子なら5ポイントというように決めておくのである。これは最終的に、耐久力から引かれるダメージを減少させてくれるのである。

ダメージの出し方は、命中率の出し方よりも簡単である。まず基本ダメージ値の範囲でダメージを出し、それにダメージ修正値を加算する。最後にでた総合ダメージから、防御値を減算したものが耐久力から引かれるのである。

ダメージの算出と耐久力から減算の方法は、整理すると以下のようになる。

①武器の基本ダメージ値の範囲でダメージを決定する。
②キャラクターのダメージ修正値をダメージに加算する。
③総合ダメージから、鎧の防御値を引く。
④耐久力から、③で残ったダメージを引く。

これで命中の判定とダメージの算出が終わって、戦闘の1工程を行なうシステムの一部ができあがったことになる。

だがこれだけでは、戦闘システムとしては完成していないのである。なぜなら戦闘解決の順番が、決まっていないのだ。

戦闘解決の順番

戦闘システムは、戦闘を解決するために必要となる仕組みなのである。命中判定とダメージの算出は戦闘システムの一部でしかないのだ。

戦闘解決の順番というのは、命中判定やダメージ算出以外のものも含んでいる。例をあげるなら、戦闘するときにモンスターが先に攻撃するのか、キャラクターが先に攻撃するのかを決定するのも戦闘システムの一部なのである。

ここで考えなければならないのは、イニシアチブをランダムに決定するか、それとも常に同じ順番で行なうかを決めなければならない。ランダムに決定するというのは、戦闘の度に攻撃する順番が変化する。攻撃が常に同じ順番になるというのは、ドラクエⅠのようなものだと思ってくれればいい。

つまり必ずキャラクターが先に攻撃して、次にモンスターが攻撃してくるという同じパターンを繰り返すことになる。この戦闘のイニシアチブについてはランダム型もパターン型もそれぞれ長所と短所を持っている。

ランダム型は、常に戦闘の順番が変化するので先が読み難いのが長所である。だが行動する順番の運によって、助けられるはずの味方が死んだり、ムダな魔法を使ってしまったりする短所を持っている。パターン型は、順番が変化しないので戦況を計算できるのが長所である。たが常に戦闘順番が同じなので、変化がなく単調になってしまう短所を持っている。

ランダム型は、今では広く使われている方法である。パターン型は、初心者向きの戦闘システムでありコンピューターRPGが数多く作られている現在ではほとんど使われなくなった。だがゲームシステムとして考えた場合、パターン型のほうが簡単で扱いやすいのも事実である。しかし時代遅れのシステムを使うのも、なんだかおもしろくない。そこでこのシステムをふたつとも解説することとする。

というところで、今月もページが尽きてしまった。戦闘に関しては書くことが一杯あるから、来月も続くぞ。

修行の日々　その二

さて前回は、いろんな本をたくさん読みなさいといった。しかし世の中、本を読んでるだけでゲームデザイナーになれるほど甘くはないのである。

では、次にどのようなことをしたらいいのだろう？　本を読んだあとはもちろん、書くのである。本を読んだり、ゲームをしたり、そのほか日常で感動したり笑ったりしたことを、ノートなどに短く書き記しておくのである。日記みたいなものかと思った人もいるだろうが、これを書いておくのと書いておかないのでは、あとで天と地ほどの差がでてくる。だいたい人間の頭が覚えておける記憶の数は限られている。よほど記憶力の高い人でも、1年365日、毎日起こったこと全部覚えていることはできない。そこでノートに書き記しておくのだ。

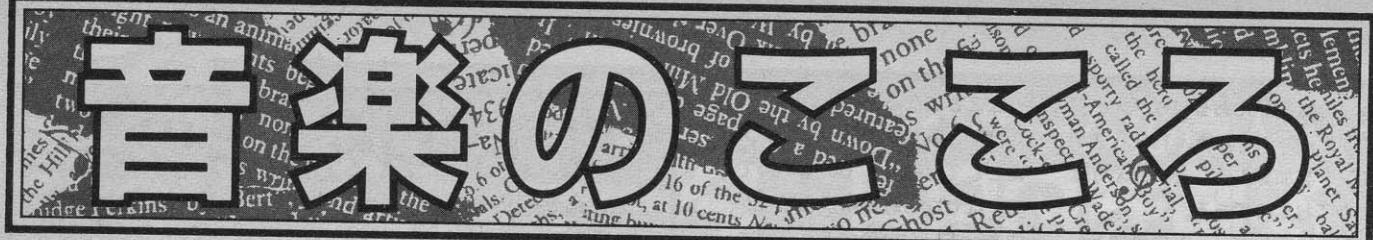
書いたノートは、大事に取っておかなければいけない。これがどこで役に立つかというと、ゲームデザインを始めるときに役立つのだ。だいたいアイデアというのは、簡単にでてこない。いざ始めようとすると、頭がカラッポで真っ白なんてことは良くあることだ。

そんなときに、自分が思ったことをいろいろ書いたノートを読み直すのである。そうすると忘れていたことや、読んだ事柄から新しいアイデアを得られたりする。いざというときに貯金しておくように、アイデアもふだんから溜めておかないといけないのである。

◆◆◆おもしろゲーム・インフォメーション◆◆◆

ウィズ・ボール拡張キット

全国ン万人のウィズ・ボールファンの皆さん、おまたせしましたっ！　とうとうウィズ・ボールをより楽しむための、追加カードセットが登場するぞ。その名も『ウィズ・ボール拡張キット』(安直なネーミング、なんて言っちゃアカン)。製作はウィズ・ボール同様、佐脇洋平さんと、グループSNEの皆さんが当たっている。

この拡張キットには、アイテムカードを始めとする4種類のカードと、追加事件表、そしてルールブックがセットされている。これらを使用することで、ウィズ・ボールのゲームは、よりエキサイティングで過激なものになるワケだ。それに伴なったルールの変更も、しっかりとされているので安心してくれ。それではキット内容をざっと説明してみよう。

カードは前述のとおり、アイテム、魔法、追加選手、魔法獲得の4種類。アイテムカードはバットや防具、グローブやスパイクなどの武具関係と、ポーションの2種類がある。ユニークなアイテムが多いよん。魔法カードは様々な効果を持つものがもりだくさん。どれを使うか、ゲーム中に迷ってしまうかもしれないゾ。追加選手カードには、18人の新キャラクターが。中にはウィザードリィRPGで活躍したキャラクターもいるんだよね。ウィザードリィRPGをプレーしている人は、思わず「あ、コイツ知ってる！」なーんて言ってしまうかも。魔法獲得カードでは、ゲーム中に前述の魔法カードを手に入れることができる。そして多様化したゲーム内容に合わせて整理された追加事件表と、ルールブックというわけだ。モンスターのイラストはウィズ・ボール同様、関修一さんが担当。モンスターのイメージをさらにふくらませて、楽しい雰囲気で描かれているのだ。

⬆3月上旬にアスキーから発売。価格は2500円［税別］。よろしくね！

最後に念のため、ウィズ・ボールがないと遊べないからね！　持ってない人は一緒に買うヨロシ。

音楽のこころ

MSX音楽教養育成企画

BY北神陽太

MUSIC WORKSHOP

PHOTO/木村早知子

今回のWORKSHOPは本腰を入れて記事を組んでみたぞ。おそらく前代未聞の楽譜を使わない音楽理論講座、これを機会に音楽教養を身につけてほしい。

コードを覚えよう

今まで音色やリズムパターンなどを紹介してきたんだけど、そろそろ、ある程度音楽知識がないとわからない話が多くなってきたので、ここで思い切って音楽理論をやってみることにした。

音楽理論と言っても、今回のものはコード理論。〝C〟とか〝Am〟とか音楽の授業で習ったことがあるだろう。普通はCのコードがド、ミ、ソで構成されている、というふうに丸暗記していたはずだ。丸暗記だから、当然今は忘れちゃってるだろうけどね。

意外にコードは整理されている体系を持っていて、理論的に覚えることができるようになっている。コードの名前にもちゃんと理屈があるので、今回の記事はきっと覚えやすいはずだ。

MSXマガジンはコンピューター雑誌なのに音楽講座をやるか？と疑問に思うかもしれないけど、まあ、いつか役に立つときがくるかもしれないので、とにかく読んでみてください。

スケールしだいで曲の雰囲気が決まる

オリジナルを作るとき、まず初めにどんな雰囲気の曲を作るかを考えますが、雰囲気とはいったい何でしょうか？　音楽ジャンルやテンポの違いで雰囲気は違いますが、同じジャンルの曲で雰囲気が違うものはたくさんあります。じつは雰囲気には大きく分けるとふたつしかありません。「明かるい」曲と「暗い」曲です。

```
100 '< Music Workshop    No.4 >
110 '< SCALE & CODE NAME      >
120 '< By Y.KITAGAMI 1991(C) >
130 DEFSTR A-T
140 PLAY "T120 V08 L1 O4"
150 '-- ﾘｽﾄ:1  ﾒｼﾞｬｰ ｽｹｰﾙ ------------
160 '   [C ]  (Key)          ¦ 1 Oct ｳI
170 A1="C  D  E  F  G  A  B  >C  < R"
180 PLAY A1
```

リスト1

基礎1　音階

明かるさと暗さの違いは図1のように、1オクターブの間をある秩序に従って並べた音のつながり方が違います。これを音階（スケール）と言い、それぞれ長音階（メジャー・スケール）と短音階（マイナー・スケール）と呼びます。

メジャー・スケール

これは7つの異なる音からできていて、〝ド（C）〟から順に弾くと8つ目の音（1オクターブ上）で完結します（リスト1）。それぞれの音の間隔は、白鍵と白鍵の間に黒鍵がある間隔を全音、白鍵の間に黒鍵がないところを半音と言います。図1のようにメジャー・スケールは3番目と4番目、7番目と8番目の音が半音になっています。

1オクターブは12の半音がありますから、それぞれの音からドレミの音列（メジャー・スケール）で

図❶ メジャースケールの構成

音を並べると12種類のスケールができます(リスト2)。#や♭(+、ー)の変位記号がついているのは音列がスケールになるようについていて、#は#で統一し、♭は♭で統一します。ただし#が6つと♭が6つついたものは同じ音になるので注意してください。

この変位記号のついた音はいつも変位されるので、**調号**(キー)として楽譜では五線の左端にまとめて表わしてあるのを見たことがあると思います。この調号の名称を〝ド〟の音にあたる音(主音)をつけて呼び、日本ではハ長調、ヘ長調、などと呼んでいます。ロックやポップスでは、この音名をアルファベットで〝Key of C〟、〝Key of F〟と表わします。たとえば、曲のキーを〝C〟から〝F〟に変える、というのは、〝Cメジャー・スケール〟を、〝F〟を主音とするメジャー・スケールに変える、ということで、ドレミと並ぶスケールは変わらず、スケール全部の音程をシフトさせることです。

マイナー・スケール

音階をラシドレミファソラという形にすると短音階になります。長調と同様にこれも12種類あります。アルファベットでキーを表わすのに、短音階の場合〝Key of Am〟(mはMinorの意味です)と呼びます(リスト3)。これは自然的短音階(ナチュラル・マイナー)と呼ばれ、このほかに旋律的短音階(メロディック・マイナー)と和声的短音階(ハーモニック・マイナー)の2種類があります。

ここで主音から3番目の音に注目すると、マイナー・スケールでは3番目の音がメジャー・スケールに比べて半音下がっていることを覚えておいてください。また、〝Key of C〟と〝Key of Am〟は同じ音を使っているので、同じではないかと思う人もいると思いますが、主音(そのキーの中心となる最も安定した音)が違います。主音以外にも各音には別名がつけられていますが、図1ではアラビア数字で表わしています。アラビア数字はコードの機能の説明で必要になるので使用していますが、メロディーにはそれほど重要ではありません。これらの音階以外も世界にはいろいろあります。おまけとして日本音階などをリストにしてみたので、聞いてみてください。

基礎2 コード

コード(和音)を表記する方法にコード・ネームがあります。コードはハーモニーの静止した響きであり、コード・ネームにはふたつの意味があります。

(1)ハーモニーを構成する音の集まりの指定。

(2)ハーモニーの機能を明きらか

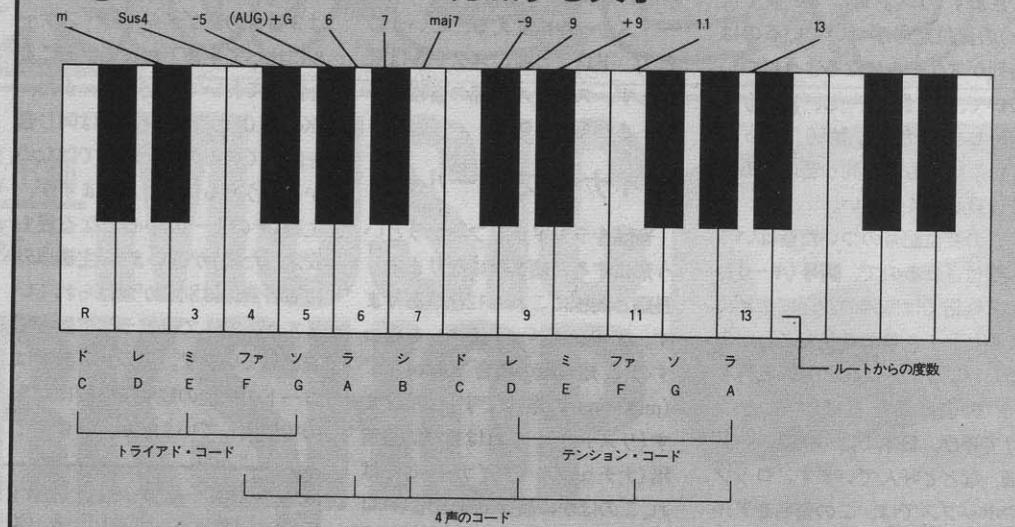
リスト2

```
100 '< Music Workshop    No. 4 >
110 '< SCALE & CODE NAME       >
120 '< By Y. KITAGAMI 1991 (C) >
130 DEFSTR A-T
140 PLAY "T120 V08 L1 O4"
150 '-- ﾘｽﾄ:2  ﾒｼﾞｬｰ ｽｹｰﾙ ------------
160 ' *[# ]GROUP *
170 '   [G ] # 1
180 A2="G  A  B >C  D  E  F+  G  < R"
190 '   [D ] # 2
200 A3="D  E  F+ G  A  B >C+  D  < R"
210 '   [A ] # 3
220 A4="A  B >C+ D  E  F+ G+  A  < R"
230 '   [E ] # 4
240 A5="E  F+ G+ A  B >C+ D+  E  < R"
250 '   [B ] # 5
260 A6="B >C+ D+ E  F+ G+ A+  B  < R"
270 '   [F#] # 6
280 A7="F+ G+ A+ B >C+ D+ E+  F+ < R"
290 ' *[b ]GROUP *
300 '   [F ] b 1
310 A8="F  G  A  B->C  D  E   F  < R"
320 '   [Bb] b 2
330 A9="B->C  D  E- F  G  A   B- < R"
340 '   [Eb] b 3
350 AA="E- F  G  A- B->C  D   E- < R"
360 '   [Ab] b 4
370 AB="A- B->C  D- E- F  G   A- < R"
380 '   [Db] b 5
390 AC="D- E- F  G- A- B->C   D- < R"
400 '   [Gb] b 6
410 AD="G- A- B- C->D- E- F   G- < R"
420 PLAY A2
430 ' ｵﾝｶｲ ﾊ A2 ｶﾗ AD ﾏﾃﾞ ｶｴﾃ ｸﾀﾞｻｲ
```

リスト3

```
100 '< Music Workshop    No. 4 >
110 '< SCALE & CODE NAME       >
120 '< By Y. KITAGAMI 1991 (C) >
130 DEFSTR A-T
140 PLAY "T120 V08 L1 O4"
150 '-- ﾘｽﾄ:3  ﾏｲﾅｰ ｽｹｰﾙ -------------
160 '   [Am ]  (Key)          ¦ 1 Oct ｳｴ
170 ' * ﾅﾁｭﾗﾙ ﾏｲﾅｰ *
180 AE="A  B >C  D  E  F  G   A  < R"
190 ' * ﾊｰﾓﾆｯｸ ﾏｲﾅｰ *
200 AF="A  B >C  D  E  F  G+  A  < R"
210 ' * ﾒﾛﾃﾞｨｯｸ ﾏｲﾅｰ *
220 ' * UP ﾄ DOWN ﾃﾞﾊ ﾁｶﾞｳﾉﾃﾞ ﾁｭｳｲ *
230 AG="A  B >C  D  E  F+ G+  A  < R >A
 G  F  E  D  C <B   A    R"
240 '-- ｿﾉﾀ ﾉ ｵﾝｶｲ -------------------
250 ' * ﾆﾎﾝ ｵﾝｶｲ *
260 ' * ﾛ *
270 AH="C  D  E  G  A          >C  < R"
280 ' * ﾘﾂ *
290 AI="C  D  F  G  A          >C  < R"
300 ' * ﾖｳ *
310 AJ="C  D  F  G  B-         >C  < R"
320 ' * ｲﾝ *
330 AK="C  D- F  G  A-         >C  < R"
340 ' * ｵｷﾅﾜ *
350 AL="C  E  F  G  B          >C  < R"
360 '                            ,
370 ' * ｼﾞﾌﾟｼｰ *
380 AM="C  D  E- G- G  A- B   >C  < R"
390 ' * ﾌﾞﾙｰ ﾉｰﾄ 1*
400 AN="C  E-  F  F+ G   B->C  < R"
410 ' * ﾌﾞﾙｰ ﾉｰﾄ 2*
420 AO="C D E- E F  F+ G A B->C  < R"
430 ' * ﾃﾞｨﾐﾆｯｼｭ *
440 AP="C  E- F+ A             >C  < R"
450 ' * ｵｰｷﾞｭﾒﾝﾄ *
460 AQ="C  D  E  F+ G+ B-      >C  < R"
470 PLAY AE
480 ' ｵﾝｶｲ ﾊ AE ｶﾗ AQ ﾏﾃﾞ ｶｴﾃ ｸﾀﾞｻｲ
```

する。

今回は(1)のハーモニーの構成を中心に、コードの成り立ちと規則を解説します。

■大文字はルート音(根音)

コード・ネームの最初の大文字はそのコードのルート音(根音)を指示しています。ルート音とはコードの〝もと〟になる音で、すべてのコードはルート音から音を重ねていきます。

コードの音は絶対音で表記されます。つまり曲の調号を無視して、各ルート音から始まるメジャー・スケールを元に音を重ねていきます(図2)。ルート音が#や♭する場合はルート音に#、♭をつけます、ただし異名同音(エンハーモニック)があるので、呼び方が違っても同じ結果になるコードがあります。ここで先ほどの12種類の音階を覚えておくと便利です。

さて、音の重ね方ですが、大きく分けて2種類、これまでの説明でもうわかると思いますが、長3和音(メジャー・トライアド・コード)と短3和音(マイナー・トライアド・コード)です。

図2 トライアド・コードに付加する文字

■メジャー・トライアド・コードはそのルート音のみで表記する

たとえばルート音がCの長3和音は〝ドミソ〟、コード・ネームは〝C〟となり、〝シー〟と発音します。

■マイナー・トライアド・コードはルート音の次に小文字の〝m〟をつける

たとえばルート音がAの短3和音は〝ラドミ〟、コード・ネームは〝Am〟となり、〝エーマイナー〟と発音します。〝A-〟と表記する場合もあります。3度の音を半音下げる、と覚えてください(図2、またはリスト4)。

さて、いきなりいろいろな用語がいっぺんに出てきたので、混乱した人もいるかもしれませんが、このへんまでは私は小学校で教わりました。今でもドミソ、レファラ、ミソシなんてのは、九九のように覚えています。今は必要ないかもしれませんが、いずれこの講座が役立つときがきます。これはその薬だと思ってください。〝良薬は口に苦し〟です。

以上のコードが原形で、ここまででもある程度のコード・アレンジはできるのですが、コードの機能の面を考えると3声のコードではちょっと不足です。ここからは1ランク上の4声のコードの作り方を説明していきます。

図2をもう一度見てください、トライアド・コードは1、3、5度の音程で構成されていることは説明しましたが、4声のコードはこの3声のコードにひとつ音を付加します。

■7はルート音から短7度の音を加える

7のつくコードは最もよく出てきます。この記号がついた場合、そのスケールの7番目の音を半音下げた音を加えます。ルートのオクターブ上の全音下、で覚えてもけっこうです。〝セブンス〟と発音するので、〝C7〟は〝シーセブンス〟、〝Cm7〟は〝シーマイナーセブンス〟と発音します。

■長7度の音を加える場合、7の前に〝M〟または〝maj〟または〝△〟をつける

短7度とはまったく別ですので注意してください。この記号がついた場合、スケールの7番目の音を加えます。オクターブ上の半音下で覚えてもけっこうです。発音は〝メジャー〟で、〝CM7〟は〝シーメジャーセブンス〟、〝CmM7〟は〝シーマイナーメジャーセブンス〟、となります。

コード・ネームは統一されていないので、このようにいくつかの異なった表記がありますが、トラ

リスト4

```
100 '< Music Workshop    No.4 >
110 '< SCALE & CODE NAME      >
120 '< By Y.KITAGAMI 1991(C)  >
130 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEFSTR A-T
140 T="T120"
150 C=T+"V15 L1 O5@0":'Code 3
160 D=T+"V15 L1 O5@0":'Code 2
170 E=T+"V15 L1 O5@0":'Code 1
180 F=T+"V15 L1 O5@0":'Bass
190 PLAY#2,C,D,E,F
200 '-- ﾘｽﾄ:4  ｺｰﾄﾞ -------------------
210 ' * ﾒｼﾞｬｰ ｺｰﾄﾞ 4 Voice *
220 '     C7   CM7  C6   C7-5   C7sus4 C7+5
230 C1="B-  B    A    B-    B-     B-  R"
240 D1="G   G    G    G-    G      G+  R"
250 E1="E   E    E    E     F      E   R"
260 F1="C   C    C    C     C      C   R"
270 ' * ﾏｲﾅｰ ｺｰﾄﾞ 4 Voice *
280 '     Cm7 CmM7 Cm6 Cm7-5 Cm7+5 Cdim
290 C2="B-  B    A    B-    B-     A   R"
300 D2="G   G    G    G-    G+     G-  R"
310 E2="E-  E-   E-   E-    E-     E-  R"
320 F2="C   C    C    C     C      C   R"
330 ' ﾒｼﾞｬｰ ｺｰﾄﾞ
340 PLAY#2,C1,D1,E1,F1
350 '
360 ' ﾏｲﾅｰ  ｺｰﾄﾞ
370 PLAY#2,C2,D2,E2,F2
```

イアド・コードのあとについた数字は、スケール上の度数か、その変化音、付加音を表わします。略号として数字でないものは、〝Aug〟、〝dim〟、〝Sus〟が使われます。

■スケール上の6番目の音を付加したものを〝シックス〟という

発音は〝セブンス〟の場合と同じですが、〝6〟が#、♭することはありません。C6、Cm6などのコードがあります。

■-5、♭5はスケールの5番目の音を半音下げる

〝フラット・フィフス〟と言い、通常スケールの7番目を半音下げた音を同時に加えます。〝C7-5〟は〝シーセブン・フラットフィフス〟、〝Cm7-5〟は〝シーマイナーセブン・フラットフィフス〟と発音します。慣れないうちは、ちょっと変なひびきに聞こえるかもしれませんが、ジャズやボサノバでよく使われています。

■Sus4はスケールの3番目の音のかわりに4番目の音を使う

通常、スケールの7番目を半音下げた音(つまりセブンス)を同時に加えます。発音は〝C7Sus4〟は〝シーセブン・サスフォー〟と言い、メジャー・コードのみに使われます。

■1オクターブ内でのコードは転回しても同じ表記

今までルート音が一番下にある場合で説明してきましたが、構成音のオクターブを変えて別な音を一番下にしても同じコードネームです。ということで、〝ドミソ〟の〝ド〟をオクターブ上げ〝ミソド〟にしても〝C〟というコードネームは変わりません。これを第1転回形と言い、〝ドミ〟をオクターブ上げ〝ソドミ〟にしたものを第2転回形と言います。ジャズなどでは、この第2転回形を四六の和音と言うこともあります(ベース音から4番目と6番目にハーモニーがあるという意味)。

一番下の音(ベース音)を特別に指定する場合、〝C BassF〟とか、〝C onF〟、〝C/F〟と表わします。しかし、これはあまり使用されない特別なコードですね。

■+5、#5、Augはスケール上の5番目の音を半音上げる

〝シャープフィフス〟または〝オーギュメント〟と発音します。このコードは単独で使われることはなく、経過音的(ふたつの音程をスムーズにつなげる音)に使われるのが普通です。なお、各構成音の音程は、すべて長3度になっています。すなわち、

Faug=Aaug=C#aug=D♭aug

となり、同じコードです。また7がつくときもあり、その場合発音は2種類あります。〝C7+5〟は〝シーセブン・シャープフィフス〟、〝Caug7〟は〝シーオーギュメントセブン〟と言います。あまり使われませんが、一種独特の不思議な雰囲気を持ったコードです。

■dimは短3度で重ねた4つの構成音

〝dim7〟と表記されることもあり〝ディミニッシュ〟、〝ディミニッシュセブン〟と発音します。Cdim7の構成音はド、ミ、ソ、ラで、〝ラ〟の音は6度なのに〝セブン〟というのは変ですね。クラシックでは〝減7度〟と言いますが、ジャズでは減7度というのはないようです。ジャズの教則本ではこの7度の音をdim7の音と言っているようです。これも構成音がすべてルートとなりうるので、

Cdim=E♭dim=G♭dim=Adim

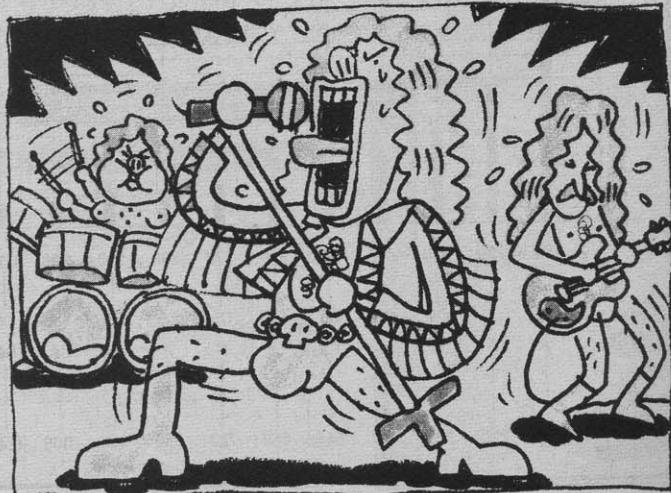
となります。このコード一発で不気味さが表現できるほど、暗いひびきをもっています。

1オクターブで構成されるコードは以上です。ここからはもう1ランク上の〝**テンション・コード**〟についてですが、MSXでは音数に限りがあり、〝テンション・コード〟を多用した曲は、コードを転回したり、省略音があったり、重複したりする技法があるので、解析が非常にやっかいです。理屈より感性で作られたケースが多く、ここでは構成音の説明をします。

コード・ネームに9、11、13の数字のついたコードを〝テンション・コード〟と言います。テンションは緊張の意味で、かなり難しいひびきが含まれます。単音で鳴らすと鋭いひびきですが、ハーモニーになるとやわらかいひびきになります。

■9がついた場合、セブンス、シックスコードにルートから9度の音を加える

9に+、-がつく場合もあり、〝ナインス〟と発音します。ルートのオクターブ上の全音上の音(または#、♭した音)を加えることになります。ルートが〝C〟の場合オクターブ上の〝レ〟になりますね。9度のみを加える場合〝add9〟と表記し、〝アッド・ナインス〟と発音します。

■11がついた場合、各種〝ナインス〟に11度の音を加える

これは〝イレブンス〟と発音します。必ずしも9度を必要としません。〝C〟がルートの場合、オクターブ上の〝ファ〟を加えます。

■13がついた場合、各種〝セブンス〟に13度の音を加える

〝サーティース〟と発音します。ルートが〝C〟の場合オクターブ上の〝ラ〟を加えます。

〝テンション・コード〟を使う場合、慣習として〝トライ・トーン〟を残し、ほかの音は省略することが多いようです。〝トライ・トーン〟とは、そのコードの機能と調性を明きらかにする、3番目と7番目の音です。ルートと5番目の音は、特別な場合を除きいつも同じ間隔になっているので、省略してもオーケーということです。もちろん先に説明したように、メロディーとの関係で必ずしもそうするとは限りません。ここらへんは感性を磨かないとなかなかうまく使えませんので、まずは1オクターブ内のコードをマスターすることです。そして、もうひとつ〝ひびき〟がほしい、と思ったときに〝テンション・コード〟を思い出してください。そのころにはきっと、この講座をもっとよく理解できるはずです。

コードを覚えるのに、いろいろなコードブックが出版されていますので、それを参考にするとより理解が深まると思います。ただし楽器でのコードを中心に書かれていますし、基本的にコードはルートから音を重ねたものですので、必ずしも必要ではありませんが。

とにかく、コードは暗記するのではなく、コードの作り方を覚えたほうがはるかに実用的なのです。

最後にまとめとして、よく使われるコードの構成音表を掲載しました。コードネームからコードを作るときの参考にしてください。

今回は文章に例えると、単語の部分です。次回からは語句や熟語にあたる、コード進行について解説しますので、単語を十分に覚えておいてください。

表1 よく使うコードの構成音表

付加記号	ルートがCのときの構成音		
	付加音の覚え方	メジャー	マイナー(m)
7 セブンス	ルートのオクターブ上の全音下	CEGB♭	CE♭ GB♭
maj7 メジャーセブンス	ルートのオクターブ上の半音下	CEGB	CE♭ GB
6 シックス	5度の全音上	CEGA	CE♭ GA
−5 フラット・フィフス	5度を半音上げる	CEG♭ B♭	CE♭ G♭ B♭
Sus4 サス・フォー	3度のかわりに4度を使う	CFGB♭	なし
+5 オーギュメント(aug)	5度を半音上げる	CEG# B♭	CE♭ G# BG♭
dim ディミニッシュ	ルートから短3度ずつ重ねる	なし	CE♭ G♭ A

−5、Sus4、+5、dimは通常セブンス(・のついた音)を加える。+5は"ホール・トーン・スケール"(全音音階)で使用し、dimは"ディミニッシュ・スケール"で使用するが、そのほかの場合は経過音的に使われる。

WORKBOX

音楽うんちく最前線

狂った音階が正しい？ 理屈と音楽のジレンマ

たったひとつの音にすべての音階が含まれているってこと、皆さん知っていますか？　今回は音階がどのように成り立っているのか、について話してみましょう。

結論から先に言ってしまうと、たとえば、ピアノで"ラ"の音をひとつ弾くと、その音の中には1オクターブの12音がすべて含まれていて、和音のように同時に発音されています。わかりやすくするため、のこぎり波を例にしてみましょう。音色を分解して周波数分布を見てみると、図Aのように基本波(発音した音)をオクターブ2のA(110Hz)とすると、220Hz、330Hz、……　というように整数倍のある決まった比率で発生している倍音がたくさん存在しています。逆に言うと、図Aの周波数分布のサイン波を合成すれば、のこぎり波を作ることができるのです。また、この倍音が音色を決定する大変重要な役割も持っているわけで、倍音加算方式や、サイン波合成方式と呼ばれるシンセの音作りの考え方はこういうところから出てきているわけですね。

実際に波形を合成するようすを図Bに示してみました。倍音を含まないサイン波に図Bのように、2、3、4という整数の倍音を合成していくと、最後にはのこぎり波になってしまいます。なんとなく不思議でしょう？

今度はその倍音の周波数に注目してみましょう。図Aをもう一度見れば、ドからシまでのほとんどの音が含まれていることに気づくと思います。これを自然音階と呼びますが、これは、音そのものに含まれている周波数は、すべて、音階の中に存在する周波数にあてはまる、ということなのです。逆にいうと、音階の構成音をいくつか組み合わせると、どんな音でも合成することができることになるし、また、音階は倍音の一種であるとも言えるわけです。

初めてメロディーを歌った原始人は、すでに自然界に存在していた音(音階)を感じて、メロディーを作ったのかもしれません。これがメロディーの初めだとすると最初の"ドレミ"は現在のA(オクターブ4)を中心に考えて"AC#EG"と"B"を使った5音階あたりが最初だったんじゃないでしょうか。世界的に見ても、日本を含め5音階でできた民族音楽は本当にたくさんあります。さらに、この音は"A7"(Bを入れるとA_7^9)のコードにもなっているのです。

しかしよく見ると、平均律(今使われている音階)と周波数が違っているところもあります。これは音律の違いによるものなのです。音律とは1オクターブをどのような比率で分割するか、ということ

図A のこぎり波の周波数分布と自然音階

で、現在はほとんど平均律が使用されていてほかの音律を使うことはあまりありません。

平均律は1オクターブを平均的に分割してあるため、どのキーに転調しても同じ音律になるので非常に便利な音律です。ただし、結果的にどのキーでも少し狂った音律になってしまいます。

理屈の上では変だけど、メロディーに関しては多少の狂いはそれほど気にならないようで、むしろ味を出すケースもあります。たとえば〝オカリナ〟という楽器は素朴な音を出す楽器として有名ですが、音そのものは笛の一種で倍音をあまり含まない丸い音で、音色自体に特徴があるわけではありません。むしろ特徴は安定しにくい音程と狂った音律にあり、素朴さはそのへんにあるようです。

シンセの音色で〝オカリナ〟を聞いたことがないのは、音色を作れても素朴な音律は作れないからじゃないでしょうか。また、このような楽器でのコードアンサンブルを聞かないのは、音律のせいで不協和音になりやすいからでしょう。理屈とのジレンマはここにあります。理屈からはずれる味のあるメロディーと、周波数の調和する和音の同居しているのが音楽ということになりますね。

さて、MSX-MUSICには22種類の音律があり、古典音楽で使われていた純正律などもあります。純正律は自然音階的な方法で、あるキーの中で調和する音(たとえば〝ド〟と〝ソ〟のように5度の音を完全に調和させる)を使って調律したものなので、平均律にない和音の調和を持っていますが、曲のキーに合わせて音律を使用しなければいけないので注意が必要です。もし転調のない曲であれば、TEMPER命令でその曲のキーに合わせた純正律にしてみれば、平均律とは違う調和が味わえるはずです。

図B のこぎり波を合成する

2分の1、3分の1、4分の1……の周期を持つサイン波を下のように合成していくと、不思議なことに、だんだんのこぎり波のような波形になってくるのだ。

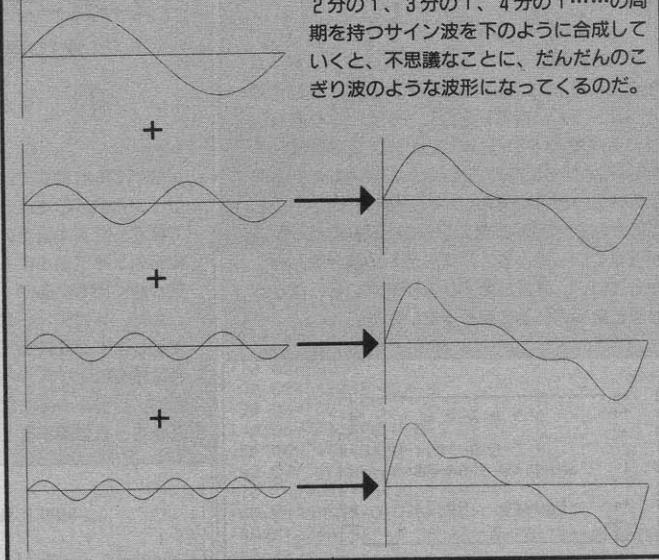
第3回 こころのコンテスト 今月の優秀作品(要FM音源)

先月予告しておいたとおり、コンテストの作品を北神さんに聴いてもらいアドバイスしてもらったのだ。曲作りに迷いのある人はぜひ参考にしてくれ。

今月の優秀作品の中に例によってMuSICA対応のものが入っているんだけど、じつはリストの下に音色データを掲載している。つまり、作品を聴く場合はリストだけでなく音色データも入力することになるわけだ。

ちなみに、FMの音色の場合は、〝MD……〟の段と〝CR……〟の段に分かれていて、前者は〝モジュール〟のデータ、後者は〝キャリー〟のデータになる。スペースの都合でデータを横に並べているんだけど、MuSICAでは縦に配置されているので気をつけよう。

それじゃ、定例のこころのコンテストの応募告知をするぞ。

こころのコンテストでは、皆さんの作った曲を募集しています。募集部門はオリジナル部門、ゲームミュージック部門、現代音楽部門(前のふたつの部門に当てはまらないものすべて)の3つです。

BASIC、MuSICA、MIDI、どれを使っていただいてもけっこうですが、MuSICAを使用している場合は音色データもディスクにセーブして送ってきてください。採用されたかたすべてに掲載料として図書券5000円を差し上げます。奮ってご応募ください。

なお、住所、氏名、年齢、電話番号、さらに曲名などを書いた紙を、封筒に同封して送ってくるようにしてください。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
こころのコンテスト

TECH MuSICA テクニカルミュージカ

いきなりですが、MuSICAで使えるテクニックを紹介します。リストはMSXディスク通信2月号の『SEA SARDINE』のエンディングに使った曲(今回から私が音楽を担当)の一部で、オリジナル音色と、ポルタメントの組み合わせによる特殊な効果です。

音色は'90年1月号で掲載した、SPECIAL LDを使っています。この音色のアタックはいかにもシンセらしい音ですが、音を伸ばすと〝キーン〟という、フィードバック(ハウリングのこと)のかかったような音に変化していきます。ここでは同時にポルタメントを使ってピッチを〝キューン〟と下げているので、ひとつの音がスムーズにSEに変化したように聞こえます。ちょうどエレキギターのフィードバック奏法と、アームダウンを組み合わせたような音です。MuSICAならこんな音が簡単に作れてしまうんですね。

こんな音はどうやって作るのか? などの疑問を持っている人はどしどしこのコーナー宛てまで質問を書いて送ってください。できるかぎりサンプルを掲載したいと思います。

FM音源81番の音色

	MD	CR
トータルレベル	14	
フィードバック	5	
エンベロープタイプ	0	0
マルチプルレベル	01	04
アタック	15	11
ディケイ	03	00
サスティン	06	15
リリース	03	00
キーレイトスケール	0	0
キーレベルスケール	0	0
トレモロ	off	off
ビブラート	off	off
ディストーション	on	off

リスト5

```
:< Music Workshop  No.4  >
:< Musica Technique      >VOICE:VC1
:< Voice * Space Ld *    >
:< By Y.KITAGAMI 1991(C) >
FM1 =F1Ø,F11/2
FM2 =F2Ø,F11/2
FM3 =
FM4 =
FM5 =
FM6 =
FMR =
FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=
PSG2=
PSG3=
SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=
F1Ø=T15ØL16O6
F2Ø=T15ØL16O6 Z3Ø
:                 |---- テクニック ------|
F11=V13@81
    D-8D8E8<A4.(G2G2.P1<<G1)G1PØ>>
   >V14 G-8 V13 G8A8 D4.C2
    E8G8G-8E8D8D-8<A8B8>D-8<D4.C4.
   >A8G-8G8A8D-8D8E8<
```

■オリジナル部門

ぺりかん便

BY　へのへのもへぢ

この曲を聴いて、まず気がつくのはバスドラムの音だろう。よく使われるテクニックで、FM音源のバスドラムの音にPSGでプチ、という感じの短い音を重ねている。リストでは文字変数P、P0、P3の部分にあたるんだけど、実際にはスネア用のPSGと切り替えながら鳴らしているのがわかるかな。とにかく、そのPSGとFMのバランスがうまくいっていて、バスドラムの音がほんとにかっこいい。気負ったアレンジもないし、なかなかまとまっている作品じゃないかな。

```
10 '┌┬────────────────┬┐
20 '├┘      ぺりかんびん       └┤
30 '┌                        ┐
40 '│                        │
50 '│  ぷろぐらむ : へのへのもへぢ   │
60 '│                        │
70 '└    Update  '90/7/5    ┘
80 '┌┐                      ┌┐
90 '└┴────────────────┴┘
100 _MUSIC(1.0.1.1.1.1.1.1)
110 CLEAR 2000:DEFSTR A-Z
120 _TRANSPOSE(0)
130 _PITCH(442)
140 _BGM(1)
150 SOUND 7.49:SOUND 6.6
200 TT="T150L8
210 TR="T150Y54.0Y55.16Y56.0
300 POKE &HFA2C.12:POKE &HFA3C.36
310 POKE &HFA4C.0 :POKE &HFA5C.24
1000 A0="@14V15Q405L8R8CEGFGQ8F16G16F16E
16Q4>C<GFEGQ8F24G24F24Q4EC
1010 A1="R8CEGFGQ8F16G16F16E16Q4>C<B>CEC
<GFE
1020 A2="R8FECFECEFEFGFEFC
1030 A3="R8FECFECEFEFGBQ8G24B24G24Q4FE
2000 B0="@14V11Q405L8R8.CEGFGQ8F16G16F16
E16Q4>C<GFEGQ8F24G24F24Q4EQ8C16
2010 B1="Q4R8.CEGFGQ8F16G16F16E16Q4>C<B>
CEC<GFQ8E16
2020 B2="Q4R8.FECFECEFEFGFEFQ8C16
2030 B3="Q4R8.FECFECEFEFGBQ8G24B24G24Q4F
Q8E16
3000 C0="@14V7Q405L8RCEGFGQ8F16G16F16E16
Q4>C<GFEGQ8F24G24F24Q4E
3010 C1="CR8CEGFGQ8F16G16F16E16Q4>C<B>CE
C<GF
3020 C2="ER8FECFECEFEFGFEF
3030 C3="CR8FECFECEFEFGBQ8G24B24G24Q4F
4000 D="C<FCF>":D0="@16V9L807"+D+D+D+D
4010 D1=D+D+D+D
5000 E="GEEG":E0="@16V9L806R16"+E+E+E+E+
"16
5010 E1="R16"+E+E+E+E+"16
6000 F="C8>CC<":F0="@31V1305L16"+F+F+F+F
+F+F+F+F
6010 F1=F+F+F+F+F+F+F+F
6020 F="<F8>FF":F2=F+F+F+F+F+F+F+F
6030 F3=F+F+F+F+F+F+F+"<G8>GG
7000 R="BH8H16H16BSM8H16H16":R0=R+R+R+"B
H8SM16SM16BSM8H16H16"
7030 R3=R+R+R+"BH8SM16SM16BSM8SM16SM16"
8000 P="M200CM2000C":P0="SL4"+P+P+P+"M20
0C8M1000C16M1500C16M2000C
8030 P3="SL4"+P+P+P+"M200C8M1000C16M1500
C16M2000C8C16C16
10000 PLAY #2.TT.TT.TT.TT.TT.TT.TR.TT
10010 PLAY #2.A0.B0.C0.D0.E0.F0.R0.P0
10020 PLAY #2.A1.B1.C1.D1.E1.F1.R0.P0
10030 PLAY #2.A2.B2.C2.D1.E1.F2.R0.P0
10040 PLAY #2.A3.B3.C3.D1.E1.F3.R3.P3
10050 GOTO 10010
```

■ゲームミュージック部門

MuSICA対応(要FM・SCC)

スーパーマリオブラザーズ 水中面のBGM

BY　TADACHAN

©任天堂

聴いてみればすぐわかるんだけど、メロディーラインにSCCを使っていて、音色は'90年10月号で紹介した基本音色のひとつ、サイン波だ。SCC特有のノイズをうまく利用していて、水中の雰囲気がよく出ている。

ただ、メロディーの音が高くなるとノイズが消えてしまうのが残念だ。低い音域で音を鳴らす場合は確実にノイズが出ているので、1オクターブ低いメロディーをおなじ音色で同時に出し、ノイズをもっと強調するといいかもしれない。

```
;
;          SUPER MARIO BROS.
;
;            - ｽｲﾁｭｳ BGM -
;
;                    (c)Nintendo
;
;        Programmed by Tadachan
;
;

FM1 =T, A, AX, A1, A2, A3
FM2 =T, A, AY, A1, A2, A3
FM3 =T, A, AZ, A1, A2, A3
FM4 =T, B, BX, B1, B2, B3
FM5 =T, B, BY, B1, B2, B3
FM6 =T, B, BZ, B1, B2, B3
FMR =T, D, D1, D2/26, D3
FM7 =;T, A, A@, A1, A2, A3
FM8 =;T, A, B@, B1, B2, B3
FM9 =
PSG1=T, C, C1, C2, C3
PSG2=
PSG3=
SCC1=T, AS, AX, A1, A2, A3
SCC2=T, AS, AY, A1, A2, A3
SCC3=T, AS, AZ, A1, A2, A3
SCC4=;T, AS, A@, A1, A2, A3
SCC5=

T=T185

A@3604L4
AS=@404L4
AX=Q4V13
AY=Q6V11Z20R16
AZ=Q7V9Z40R8
A@=Q8V8Z60R8.
A1=DEF+GAA+B8B8BBB2G
A2=L2>E. D+. E. L8R<GAB>CDE2. D+2F4E1R4<G4L2
   >D. C+. D. L8R<GAB>CC+D2. <G2>F4E1R4<G4
A3=>L2G. G. G. G4L8ARRGL2F. F. F. F4L8GRRFE2. L
   4<AB>FL8EEERR<B> (C2) C

B=@4804L4
BX=Q4V12
BY=Q6V11Z20R16
BZ=Q7V9Z40R8
B@=Q8V8Z60R8.
B1=DC+C<B>CC+D8D8DEF2.
B2=L2G. F+. G. R. G. F+A4G1RF. E. F. R. F. <B>A4G1
   R
B3=E. D. C+. R. D. C+. C. R. C. L4FGBL8BBBRRF (E2)
   E

C=@1102L4Q5V11
C1=R1R1GG2.
C2=CG>C<<B>GBCG>C<EG>C<CG>C<<B>GBCG>C<EG
   >C<DGBC+F+A+DGB<B>GBDGB<B>GBCG>C<<G>G>
   C
C3=<CG>E<<B>G>D<<A+>G>C+<C+G>E<DA>F<C+A>
   F<CA>F<<B>G>F<CG>E<<G>GGL8GGGRR<AG2.

D=VC13VH11
D1=R1R1R1
D2=H4H4C4
D3=H8H8H8R4C8C2.
```

音色データ

```
<FM VOICE No. 36>
MD 37･7･1･ 2･ 6･ 4･ 1･ 2･0･0･off･on ･off
CR       1･ 1･ 4･ 3･ 2･ 6･1･0･off･on ･off
<PSG VOICE No. 11>
27･13･12･ 9･on ･off･3
<SCC VOICE No. 4>
32･22･ 9･ 7
 0･19･31･47･5A･6A･75･7D
7F･7D･75･6A･5A･47･31･19
 0･E7･CF･B9･A6･96･8B･83
80･83･8B･96･A6･B9･C7･E7
```

■オリジナル部門

MuSICA対応(要FM)

FIGHTING STORY

BY　かみきくん

なかなかノリのいい曲で好感が持てるオリジナルだ。この曲以外にもたくさん応募してくれたんだけど、どれもPSGを意識的に、というか前面に出して使っている。だからというわけじゃないんだけど、少し曲のメリハリが足りないような気がする。休符をあまり使わずにどどーっと流しているので、全体的に冗長な感じだ。1ヵ所ぐらい音を薄くする部分を入れて、曲のメリハリをつける工夫をしたらどうだろうか。グッと曲の印象がよくなるはずだ。

```
;
;    THEME "FIGHTING STORY"
;      1990 11/7 By ｶﾐｷｸﾝ
;

FM1 =T0, A0, H1, H2, H1, H2, H1, H2, H1, H3
         H4/2, H4/2, H5, H6/2, H6/2, H7
FM2 =T0, B0, H1, H2, H1, H2, H1, H2, H1, H3
         H4/2, H4/2, H5, H6/2, H6/2, B1
FM3 =T0, C0, C1/8, C2/4, C3, C4, C3, C5, C6, C7
FM4 =T0, D0, C1/8, C2/4, C3, C4, C3, C5, C6, D1
FM5 =T0, E0, E1/4, E2/4, H5, E3
FM6 =T0, F0, I1, I2, I1, I2, I1, I2, I1, I3
         I4/4, I5/4, I6/4, I5/4, I6/4
         I5/4, I6/4, I5/4, I7/4
         I8/2, I9/2, IA/2, IB/2, IC/2, ID
FMR =T0, G0, G1/3, G2, G1/3, G2
         G1/3, G2, G1/3, G2, G1/15, G2
         G1/15, G2, G1, G2, G1, G2
         G1, G2, G1, G2, G2, G2, G1/2, G2, G2

FM7 =
FM8 =
FM9 =

PSG1=T0, H0, H1, H2, H1, H2, H1, H2, H1, H3
```

```
        H4/2, H4/2, H5, H6/2, H6/2, H7
PSG2=TØ, IØ, I1, I2, I1, I2, I1, I2, I1, I3
        I4/4, I5/4, I6/4, I5/4, I6/4
        I5/4, I6/4, I5/4, I7/4
        I8/2, I9/2, IA/2, IB/2, IC/2, ID
PSG3=TØ, JØ, J1/3, J2, J1/3, J2
        J1/3, J2, J1/3, J2, J1/15, J2
        J1/15, J2, J1, J2, J1, J2
        J1, J2, J1, J2, J1, J2, J1/2, J2, J2

SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=

;
;TEMPO
;
TØ=T156
;
;MELODY (FM 1)
;
AØ=O5L12V14@63Q8S1
;
;MELODY' (FM 2)
;
BØ=O5L12V11@63Q8S1R24. Z5Ø
B1=B-2B->D-FB-FD-
    E-A->C<E-A->C<E-A->C<E-A->C<
    E-C<A->C<A-E-A-E-CE-C
;
;CORD (FM 3)
;
CØ=O3L1V13@6Q8
C1=(B-)
C2=B->D-4F4A-4G4<
C3=>E-F
C4=A-G-<
C5=A->C<
C6=B-AA-GG-(E-)
C7=E-
;
;CORD' (FM 4)
;
DØ=O3L1V1Ø@6Q8R12. Z5Ø
D1=E-2.
;
;MELODY 2 (FM 5)
;
EØ=O6L2V12@5Q8S1
E1=A-GG-F
E2=L12 (F4) FE-F (G-4) G-FG-
    (A-4) A-G-A-F4E-4<
E3=L1>>RRD-1D-1FE-1>E-1
;
;BASE (FM R)
;
FØ=O2L12V14@33Q6
;
;MELODY (PSG 1)
;
HØ=O4L12V12@5Q8I1ØM4
H1=D-A-D-A-D-A-D-GD-GD-G
H2=D-G-D-G-D-G-FD-A-B->D-<B-
H3=D-G-D-G-D-G->D-<B-A-FD-<B->
H4=(D-4)D-CD-(E-4)E-D-E-
    (F4)FE-FA-4G4>
H5=<A-1G-FE-FE-D-E-D-CD-C<B->
    C1<B->CD-CD-E-D-E-FE-FG-
    A-2>C2D-4C4<B-4G-4
    A-2. A-4A1<
H6=B-2B->D-FD-FB-<
H7=B-2B->D-FB-FD-
    E-A->C<E-A->C<E-A->C<E-A->C<
    E-C<A->C<A-E-A-E-CE-C<A-
;
;BASE (PSG 2)
;
IØ=O2L12V12@2Q8I4M2
I1=B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
I2=B-B-B-B-B-B->D-<B->D-FA-F<

I3=B-B-B-B-B-B-FFF>FD-C<
I4=B-B-B-B-B-B->D-<B-B->F<B-B-
    B-B-B->B-<B-B->D->D-<D-E-D-C<
I5=A->CE-<
I6=G-B->D-<
I7=A>CE-<
I8=B-B-B->F<B-B-
I9=AAA>F<AA
IA=A-A-A->F<A-A-
IB=GGG>F<GG
IC=G-G-G->F<G-G-
ID=A->CE-<A->CE-<A->CE-<A->CE-<
    A->CE-<A->CE-CE-C<A->E-C
;
;DRUM (FM R)
;
GØ=V15VS13VH11Y22, 68Y23, 75Y24, 1ØØ
G1=HB12H12H12MS12H12H12
G2=MS12HB12MS12MS12MS12MS12
;
;DRUM (PSG 3)
;
JØ=O3L12V12
J1=@1ØC@11CC@12C@11CC
J2=@13C@1ØC@14C@12CCC

12V12
J1=@1ØC@11CC@12C@11CC
J2=@13C@1ØC@14C@12CCC
```

音色データ

```
<FM VOICE No.63>
MD  Ø・3・Ø・ Ø・15・ 1・15・ Ø・1・Ø・off・off・off
CR       Ø・ 1・12・ Ø・ Ø・ Ø・1・1・off・on ・on
<PSG VOICE No.5>
32・25・14・12・on ・off・16
<PSG VOICE No.2>
32・ 8・ 8・32・on ・off・22
<PSG VOICE No.1Ø>
32・2Ø・ Ø・ Ø・off・on ・25
<PSG VOICE No.11>
32・2Ø・ Ø・ Ø・off・on ・Ø
<PSG VOICE No.12>
32・1Ø・ Ø・ Ø・off・on ・1Ø
<PSG VOICE No.13>
28・12・ Ø・ Ø・off・on ・2Ø
<PSG VOICE No.14>
32・12・ Ø・ Ø・off・on ・18
```

■オリジナル部門

Lay-about

BY　上杉吉信

小粒ながらよくまとまっている作品、という印象を受けた。曲調がなんとなくイース、って気がするけどまあいいよね。けっこう好きだし。

```
1Ø _MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1):CLEAR5ØØ
2Ø PLAY#2,"V15O5@Ø4","V14O3@21","V14@21O
3","V15O4@33","V15O6@16","O6V15@16","V13
@A15"
3Ø DEFSTR Q,W,E,R,T,Y,U,I:IØ="T1ØØ"
4Ø PLAY"S13M5ØØ":I=IØ+"L16"
5Ø PLAY#2,I,I,I,I,I,I,IØ,I
6Ø POKE&HFA2C+16*1,2Ø:POKE&HFA2C+16*3,2Ø
:POKE&HFA2C+16*5,3Ø
7Ø PLAY#2,"Y22,25ØY23,1ØØY24,25Ø"
```

```
8Ø '------Part1--------
9Ø Q="E-R16E-B-4.&B-8.
1ØØ Q1="A4.&G8.E-E-F"
11Ø Q2="G2."
12Ø Q3="A-4.E-8.A-8."
13Ø Q4="G2."
14Ø Q5="F4.&F8.B-8."
15Ø Q6=">C4<GA-B->CDE-D<B-"
16Ø Q7=">C<GE->C<GE->D<B-F>FD<B-"
17Ø '-------Part2-1-------
18Ø W="C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>"
19Ø W1="<A-<A->A-<A->A-<A->A-<A->A-<A->A
-<A->>"
2ØØ W2="<B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B
-<B->>"
21Ø W3="G<G>G<G>G<G>A-<A->A-<B->B-<B->"
22Ø '-------Part2-2-------
23Ø E="C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<"
24Ø E1="<A->A-<A->A-<A->A-<A->A-<A->A-<A
->A-"
25Ø E2="<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B
->B-"
26Ø E3="<G>G<G>G<G>G<A->A-<A->B-<B->B- "
27Ø '-------Part3-1-------
28Ø R="CFG>C<GFCFG>C<GF"
29Ø R1="E-A-B->E-<B-A-E-A-B->E-<B-A-"
3ØØ R2="E-A-B->E-<B-A-E-A-B->E-A-B-"
31Ø R3="C<GFC<GFCFG>CFG"
32Ø R4="C<GE->C<GE->D<B-F>FD<B-"
33Ø '-------Part3-2(echo)-------
34Ø T="R32"+R+"32":T1="R32"+R1+"32"
35Ø T2="R32"+R2+"32":T3="R32"+R3+"32>"
36Ø T4="R32"+R4+"32":R3=R3+">"
37Ø '-------Rhythm-------
38Ø Y="HB!16C16B!H16SHMB!16C16B!H16"
39Ø Y1="S!H!M!B!C!16SHCB!16SHCB!16S!H!M!
B!C!SHC!B!16SHC!B!16":Y1=Y+Y1:Y=Y+Y
4ØØ '--------Part1(PSG)-------
41Ø U="E-R16E-B-8.SØM2ØØØB-8."
42Ø U1="S13M5ØØA8.SØM2ØØØA8.S13M5ØØG8.E
-E-F"
43Ø U2="S13M5ØØG2."
44Ø U3="SØM2ØØØG2.S13M5ØØ"
45Ø U4="S13M5ØØA-8.SØM2ØØØA-8.S13M5ØØE-
8.A-8."
46Ø U5="S13M5ØØG4.SØM2ØØØG4."
47Ø U6="S13M5ØØF8.SØM2ØØØF4.S13M5ØØB-8.
"
48Ø U7="S13M5ØØ>C4<GA-B->CDE-D<B-"
49Ø U8="S13M5ØØ>C<GE->C<GE->D<B-F>FD<B-"
5ØØ PLAY#2,Q,E,E,W,R,T,Y,U
51Ø PLAY#2,Q1,E,E,W,R,T,Y,U1
52Ø PLAY#2,Q2,E,E,W,R,T,Y,U2
53Ø PLAY#2,Q2,E,E,W,R,T,Y,U3
54Ø PLAY#2,Q,E1,E1,W1,R1,T1,Y,U
55Ø PLAY#2,Q3,E1,E1,W1,R1,T1,Y,U4
56Ø PLAY#2,Q4,E2,E2,W2,R1,T1,Y,U5
57Ø PLAY#2,Q5,E2,E2,W2,R2,T2,Y,U6
58Ø PLAY#2,Q6,E,E,W,R3,T3,Y,U7
59Ø PLAY#2,Q6,E1,E1,W1,R3,T3,Y,U7
6ØØ PLAY#2,Q6,E2,E2,W2,R3,T3,Y,U7
61Ø PLAY#2,Q7,E3,E3,W3,R4,T4,Y1,U8
62Ø GOTO 5ØØ
```

●イラスト/水口幸広

レッツエンジョイ

NET WORK

今回は大手の商業ネットワークを取り上げる。有料で運営されている商業ネットワークには、地方の草の根ネットとは違った実用的なサービスが行なわれている。これから代表的なネットと、そこで行なわれている主なサービスなどを紹介していこう。

自分の目的に合ったネットワーク探しを!

ネットワークは、その運営形態によっておおまかにふたつのタイプに分類することができる。ひとつは、個人レベルで運営されている小規模な草の根ネットワーク。規模が小さいだけに、運営者であるシスオペと会員との距離が近く、そこで行なわれているサービスには、互いの趣味を語り合うような性質のものが多い。

それに対して、大手の商業ネットワークでは使用料金を支払う必要があるかわりに、情報量が膨大で、実用性の高いサービスが数多く用意されているのが特徴だ。

たとえば、ネット上で飛行機やコンサートなどのチケットを予約できたり、通信販売を利用することができるサービスがある。パソコン通信先進国である欧米では、通信販売の品目が多彩なうえ、銀行やクレジットカード会社との連係もしっかりしていて、料金の支払いもスムーズに行なえるようになっている。それに対して、日本ではまだ扱われている商品の種類が限られていて、ネットワークを通じて購入できるメリットを十分に活かしきれてはいない状態。だが、ネットワーカー人口の増加にともなって質の向上が期待されるサービスだ。

また、それ以外の主だったサービスを挙げると、新聞社や通信社などから提供されるニュースや、各種の商用データベースの利用、電子メールのやりとりといったものから、ボードに書き込んだ情報の全国へのファックス配信サービスや、海外のさまざまなデータベースにアクセスすることができるサービスなどを行なっているネットワークもある。

さて、商業ネットワークに参加するためには、入会金と月ぎめの会費を支払う必要が出てくる。月会費については、ネットによって、固定されている場合と、アクセスした時間の長さに応じて算出される場合とがある。また、特定のサービスを利用すると別料金を請求される場合もある。商業ネットワークへ加入する前には、あらかじめ自分の目的に合った情報を手に入れることができるのかどうかを入念に下調べしておいたほうがいいだろう。これから、主だった商業ネットワークをいくつか紹介するので、ネット探しの参考にしてみてほしい。

アスキーネットMSX

MSXユーザーのためのネットといえばココ

まずはアスキーネットを紹介しよう。アスキーネットには、利用者の目的に合わせてACS、PCS、DPI、MSXの4種類のネットワークが用意されているのだ。それぞれが異なったサービスを行なっているんだけど、ここではアスキーネットMSXについて説明するぞ。

アスキーネットMSXには、その名のとおり、MSXユーザーのためのさまざまな情報がぎっしりと詰め込まれている。アスキーのMSX関連ハードウェアやソフトウェアの通信販売をはじめとして、ソフトハウスへの質問コーナーもあるし、PDSも数多く揃っている。それに、Mマガ編集部のコーナーもあって、本誌に対する質問や意見などを自由に書き込むことができるようになっているのだ。

また、時事通信社より政治、経済、社会、スポーツ、文化など各分野のニュースの提供サービスが毎日行なわれているのも魅力のひとつ。そのほかにも、大和証券からは株式証券情報が提供されるほか、輸入CDの販売でおなじみのタワーレコードからは新譜発売情報や、最新の売上チャートが提供されるのだ。また、音楽や小説、映画など趣味のコーナーも充実しているぞ。

現在、全国の24ヵ所にアクセスポイントが設置されている。各地域のアクセスポイントにアクセスすれば、通話料金がアクセスポイントまでの金額で済む、という利点があるのだ。

■問い合わせ先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
アスキーネット事務局
☎03-3486-9661

NIFTY－Serve

利用者本位の、実用性が高いネットワーク

実用性に重点が置かれているネットワーク。オンラインニュースや株価速報といった情報はもちろん、商用データベースやオンラインショッピングなどのサービスも充実している。また、米国の代表的な商業ネットワーク、コンピュサーブの会員になることもできるようになっているのだ。アクセスポイントは全国になんと120ヵ所以上も設置されている。

■問い合わせ先
〒102　東京都千代田区麹町1-10
麹町広洋ビル
エヌ・アイ・エフ(株)
☎03-3221-7363

PC－VAN

全国最大の会員数を誇る超大型ネットワーク

全国でも最大の規模で運営されているネットワーク。アクセスポイントも、全国各地に約100ヵ所ほど設けられているのだ。サービスもかなり充実していて、オンラインショッピングや、ホームトレードサービス、電子メールのファックス配信サービスなど、多岐にわたっている。また、会員が多いだけにSIGもいろんな内容のものが揃っているぞ。

■問い合わせ先
〒108-01　東京都港区芝5-7-1
日本電気(株)
PC-VAN事務局
☎03-3454-6909

THE LINKS

ビジュアルたっぷりのMSX専門ネット

完全にMSXユーザー専門のネットワーク。それだけあって、グラフィックをふんだんに使った、ハデハデな画面で通信することができるのが特徴だ。オンラインゲームもたくさん用意されている。

アクセスするためにはリンクス専用のモデムカートリッジが必要。いま入会申し込みをすると、なんと毎月100名の方に専用モデムをプレゼントしてくれるそうだ。

■問い合わせ先
〒604　京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町ナショナルビル3F
日本テレネット(株)
☎0120-251-063

草の根ネット大紹介!

●マジカルシティーネットワーク

クロックを高速化した改造MSXとオリジナルのホストプログラムとの組み合わせで、なかなか良好な操作感覚を実現しているのだ。

所在地……………東京都国立市
回線番号…………☎0425-71-1369
運営時間……………………24時間
通信速度………300/1200/2400bps
シスオペ……………………シャリオ

●ETねっと

これまたホストプログラムはオリジナルのもので、強力なヘルプ機能がある。オンラインサインアップで入会することができるのだ。

所在地……………東京都東村山市
回線番号…………☎0423-97-0149
運営時間……………21：00〜9：30
通信速度……………300/1200bps
シスオペ……………………諏訪悦子

●T－COM

埼玉県で運営されているネット。木曜日はシステム運休日だそうだ。運営時間をしっかりと確かめてからアクセスするようにね。

所在地……………埼玉県浦和市
回線番号…………☎048-831-8350
運営時間 24：30〜6：00(木曜運休)
通信速度………300/1200/2400bps
シスオペ……………………T-KUN

●TOKORO－NET

北海道は常呂郡で運営されている郷土色豊かなネットだ。常呂町の町役場も協力していて、地元の観光情報もあるのだ。

所在地……………北海道常呂郡
回線番号…………☎0152-54-3379
運営時間……………22：00〜4：00
通信速度………300/1200/2400bps
シスオペ……………………藤吉裕和

お湯ネットNEWS

そんなこんなで、いろいろありましたが、お湯ネットはどうやら無事に運営中のようです。今回は、会員募集についてのお話をします。興味のある人はのぞきにきてちょうだいね。

お湯ネットでは新装開店にともない、会員の整理をさせていただいた。心機一転というわけで過去のIDはすべて削除したため、とまどってしまった人もいるかもしれないけれど、会員登録の方法を簡略化したので、気軽に請求してほしいのだ。

IDの請求方法は、BBSのID請求ボードに書き込んでくれるだけでオーケーだ。詳しくは、BBSのシステムインフォメーションを参照してくれ。今のところ、とりあえず定員は200名前後にしようかな、と思っている。1回線だし、IDの検索スピードとの兼ね合いもあるので、あんまり無尽蔵に増やすわけにはいかないからね。

さて、短い間だったけれど、じつはこのコーナーもこれが最終回なのだ。ネットワーカー初心者を対象に、基本的なことを中心に取り上げてきたんだけど、内容はどうだったかな？　次号からは、漫画家の、みんだ☆なおさんによる、ネットワーク体験記のマンガが始まる予定なのだ。自ら草の根ネットワークの運営に取り組んでいるみんださんだけに、いろいろと楽しいエピソードを聞かせてくれそうだ。おっと、もちろんお湯ネットのほうは運営を続けるので、ご心配なく。

回線番号はコレダ！ ▶ ☎03-3796-1941

鹿野司の 人工知能うんちく話

第24回　コンピューターウイルスの巻

コンピューターウイルスといえば、ウイルス撃退用のワクチンと合わせ、そのネーミングのインパクトで、ひところ新聞の紙面をセンセーショナルに飾り、世間を騒がせたよね。でも、コンピューターウイルスとは、どういうものかを誤解している人も多いみたいだぞ。

〝ハッカー〟というのはいうまでもなく、芸術的なプログラムを書くことのできる天才に対する尊称だよね。ところが、一般の人にとっては、これはコンピューター犯罪人とまったく同じ意味になってしまっている。困ったものだよね。

これと同じように、〝コンピューターウイルス〟ってのも、ずいぶんでたらめな解釈で使われているよね。なにしろウイルスもワームも、トロイの木馬も、ぜんぶひっくるめて〝ウイルス〟なんていうんだもの。

まあ、これは誰が悪いか割とはっきりしていて、それは1988年の秋にPC-VANで起きた事件を、某新聞が一面トップにデカデカと「コンピューターウイルス、国内ネット・PC-VANに初侵入」なんて報じてしまったことにある。

ちょうどその数年前からアメリカではウイルス騒ぎが起きていて、日本の新聞社も、はやく日本でも同じようなことが起きないかなあ、なんて思っていたんじゃないかな。だから、事件をろくすっぽ調べもせずに、ウイルス侵入なんてかいちゃった。

しかも、当時(現在でもだけど)の日本のパソコンネットの状況からすると、とうてい一面トップなんて扱いをすべき事件じゃない。むしろ、こういう扇情的な取り扱いをすると、ネットワーク社会に対して間違った先入観を植えつけることになるわけで、ものすごーく迷惑な記事だったわけだ。

まあ、この体質のせいで、去年は、X68000のウイルスの作者は自分だと名乗る目立ちたがり屋の少年の作り話を真に受け、大誤報をやらかしているから、少しは懲りたかな？　いいや懲りないか……。

さて、この種のソフトウェアをおおざっぱに概観すると、ウイルス、ワーム、ロジックボム、トロイの木馬なんていうのが並列されて説明されることが多い。

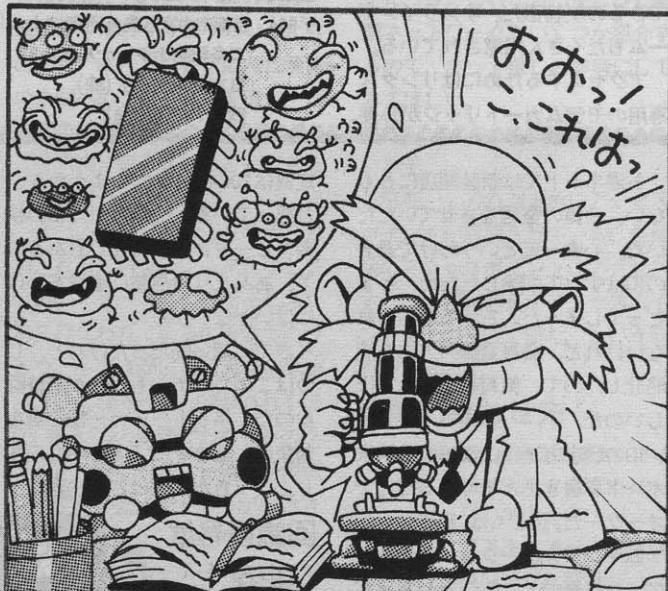
それぞれの特徴をあげると、まずウイルスは、他のソフトウェアに寄生することと、次々と他のソフトに感染する増殖力をもっているものをいう。

まあ、寄生といっても単純にべつのソフトの内部に隠れるというだけで、宿主のソフトのコードを利用することはない(もしそういうものがあるとすると、特定のソフトの特定バージョンでないと機能しないだろう)。

これに対してワームは、自分自身だけで増殖する独立プログラムだ。これについては犯罪目的というより、もともとはネットワーク中にばらまかれたコンピューターの一群を、効率良く使用するプログラムの開発ということで考えられたものなんだよね。

ただ、これに関しては、史上空前の大騒ぎが起きたことがある。

それは、1988年の11月2日の夕方から3日にかけて、全米にまたがるコンピューター・ネットワークを麻痺させた〝クレバー・ハック〟事件だ。

このワームの作者は、コーネル大学の大学院生だった。

なぜ彼がこんなものをネット内部に放ったのかは良くわかっていないみたいだけど、たぶんちょっとした実験のつもりが想像以上の結果を生んでしまったということなんじゃないかと推測されている。

彼は2日の夕方、クレバーハックと名づけたワームを、インターネットの内部に放った。

このインターネットというのは、国防総省が作った有名な研究ネット〝ALPAnet〟を含むネットワークの集合体だ。

そして、プログラムの作者がちょっと席をはずしている隙に、ワームは本人の予想を越えて増殖し、このコンピューター・ネットワークにつながる全米約6000のコンピューターがたちまちのうちに汚染されてしまったんだよね。

このワームは、UNIXに内在していたバグを利用して(現在はすで

イラスト/水口幸広

にパッチがあてられている)、次々にべつのコンピューターに侵入していく能力をもっていた。しかも、その手段も複数持っていた。

そのため、活発にべつのシステムに向かって感染しようとするので、ネット内にあるコンピューターの中には、この作業に追われて他の仕事ができず、ダウンするものが現われたりしたという。

ようするに、このワーム自体にはプログラムの破壊だのという物騒な仕掛けは入っていなかったんだけど、それだけでも十分ネットワークに被害を与えてしまったんだよね。

もちろん、こんな異変からワームの存在に気がついたネットは、上を下への大騒ぎになった。

UNIXというOSには、昔からいくつかの穴があってセキュリティーの点で弱いことは、かなりの人が知っているという状態だった。しかし、いくらなんでも、ワームがこれほど爆発的に増殖しうるとは、誰も想像していなかったようだ。

ただ、さすがスーパー・ハッカーやウィザード連中がゴマンといるネットだけに、発見から12時間もしないうちにワームの増殖を阻止する手段が開発され、さらに3日の午後9時にはごく簡単にワームの侵入を阻止する手段が開発されてネットで公開されている。

このふたつに対して、ロジックボムというのはソフトウェアのもつ機能を現わす言葉だ。

ようするに、13日の金曜日とか特定の時間や、特定の操作をきっかけに悪さを始めるってやつ。ウイルスの中にはロジックボムが仕掛けられている可能性があるけど、両者は並列的に説明できるようなものじゃないな。

また、トロイの木馬っていうのも、まあウイルスなどを侵入させるための手口にも使えるけど、自己増殖型のプログラムとは基本的にあまり関係ないものだな。

こいつはその名のとおり、古代ギリシアの叙事詩「イーリアス」にでてくるトロイ戦争の逸話からきている。ようするに、鉄壁の城塞都市国家トロイアを攻略するために、内部に兵士を潜ませた巨大な木馬を使ったってやつだ。

これと同じように、プログラムの内部にあらかじめ仕掛け人のいうことを聞く〝内通者〟を紛れ込ませておくってものだ。

さっきのワームはUNIXシステムのバグを巧妙に使って、他のコンピューターに自分を侵入させコピーしていったんだけど、もしこれがバグじゃなくて意図してしかけられたものだったら、そいつはトロイの木馬になる。日本の諺でいえば、〝獅子身中の虫〟かな。

それから、例の88年秋のPC-VAN騒動で使われたのは、ウイルスのように増殖力を持ったものではなく、このトロイの木馬だったんだよね。

この事件では、ようするにメールで送られてきたソフトウェアに、トロイの木馬が仕掛けられていた。このプログラムは実行してもとりあえず何も起きたようには見えない。そしてこれはいったい何だったのだろう、と思っていると、実はこのときMS-DOSのコマンドプロセッサーを書き換えてしまっていたんだよね。

そして、何も知らない被害者が、再びPC-VANにアクセスすると、このとき入力するパスワードを木馬が盗んで暗号化し、電子掲示板のボードに書き込んでしまう。

こういうと、なんかこれは、道ばたに落ちているものを拾って食ったら、病気になったようなものじゃないか、と思う人がいるかも知れない。

しかし、それはそうじゃない。むしろ、犯罪形式としては、食品に毒を入れてあちこちに置いておくというグリコ森永事件タイプか、郵便物に爆弾を仕掛けて送りつけるというようなテロ行為と同じだ。つまり、この世で、最も卑劣なやり口のひとつといえる。

まあ、この種の木馬なら、正体不明のプログラムを実行しないようにしておけば被害にあう心配はないだろう。

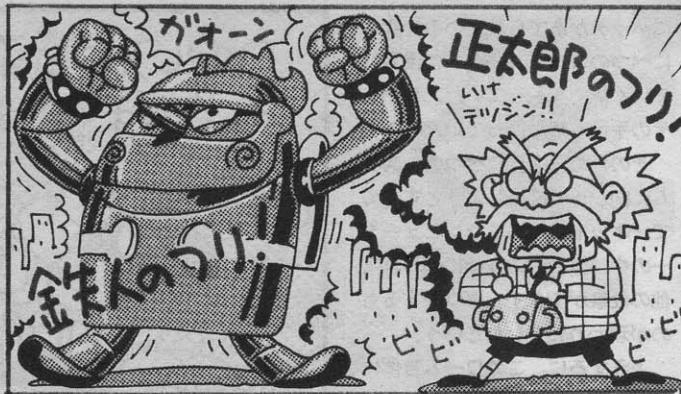
だけど、一般的にいってトロイの木馬を防ぐことができるかというと、それはほとんど不可能に近いようだ。

というのも、あのUNIXのオリジナルの作者のひとりとされ、チューリング賞を授賞したケン・トンプソンが、その受賞公演で、ほとんど発見することの不可能なトロイの木馬の仕掛け方を明らかにしているからだ。なにしろ、この方法なら、一見、ソース中にトロイの木馬がなくても、それをコンパイルしたものには木馬が含まれるように作ることができるのだ(このやり方については、次回に少し解説する事にしよう)。

そして、自分の書いたプログラム以外は決して信用することができないと断言している。市販のソフトウェアだろうが、アセンブラだろうが、チップのマイクロコードさえも、同じような危険性がぬぐいされない。結局、トンプソンは、このような木馬を仕掛けるような人間に対しては、重罪を課すべきだと結論づけている。

確かに、それは必要だろう。トロイの木馬の場合、単純な愉快犯もありうるウイルスと違って、明瞭な目的を持っている。つまり、木馬そのものを事前に発見することは難しいけど、犯罪そのものを見つければ、犯罪者の動機が明白で、犯人の特定がしやすいからね。

編集部制作

BASICいんたーフリ太

今回、編集部が制作したのは、BASICインタープリターのフリをするプログラムだ。ようするに、たわいのない、いたずらプログラムなんだけど、何も知らないで、このプログラムを実行すると、ついダマされてしまうぞ。もちろん、アブナイことはしていないので安心してくれ。

さて、今回の鹿野先生のうんちく話は、コンピューターウイルスや、ワーム、ロジックボム、トロイの木馬、といったテーマだが、だからといって編集部でウイルスプログラムを制作したのでは、悪用された場合、シャレでは済まされない。そこで、冒頭でも述べたように、たわいのないいたずらプログラムを作ってみた。

右ページに掲載したリストは、BASICインタープリターのフリをするプログラムだ。BASICインタープリターというのは、言うまでもなく、BASICのコマンドを解析して実行するプログラムのこと。ボクたちが作ったBASICのプログラムがちゃんと動くのは、このインタープリターのおかげなのだ。とくにMSXの場合は、機能豊富でかなり強力な、それでいて扱いやすいBASICインタープリターがROMで搭載されている。それはさておき、BASICインタープリターのフリをするBASICプログラムとは、いったいどんなものなのか？なにはともあれ、右ページのリストを打ち込んでほしい。

プログラムを実行すると、画面に〝コノ MSX ハ ノットッタ〞と表示され、〝ハッハッハッ〞と永遠に続く。キミもBASICを覚えたてのころ、パソコンショップに陳列してあるマシンにこんないたずらをしたことはないかな？そこですることといったら、CTRLキーとSTOPキーを同時に押し、プログラムを止めることだが……。

はじめに言っておくが、このプログラムを完全に停止するには、キーボードから〝EXIT〞と入力すればいい。これを忘れると、本当にパニックに陥るかも知れないので注意してくれ。

BASICでこんなことができてしまうのは、MSX-BASICには、ON STOP GOSUBという強力なコマンドが用意されているからだ。これは、STOPキーが押されたときに割り込みが発生し、指定された行にジャンプし実行する命令。1010行でこの設定を行なっている。

今回は、ちゃんと処理ルーチンごとにリマーク文を入れてあるので、変数表と合わせれば、そこではどんな処理を行なっているのか「ははん、なるほど」と納得してもらえるのではないかと思う。

⬆CTRLキーを押しながら、STOPキーを押し、プログラムを終了させてみよう。

⬆ためしにFILESと入力すると、何やらあやしげなファイルが存在している。

メインは1080行からのコマンド解析ルーチンだ。

1100〜1110行は、LINE INPUTされた文字列の頭の空白を取る作業をしている。ユーザーがカーソルを移動させてしまうことは十分考えておかなければならない。

1130〜1170行では、入力された文字列が小文字の場合、あらかじめ用意してあるコマンドとの比較を容易にするため、大文字に変換している。

1190〜1210行で、じっさいに入力された文字列と配列変数CM$( )に定義されたコマンドとの比較を行なっている。

あとは、それぞれのコマンドによって指定された行にジャンプし、あたかも、そのコマンドが実行されたかのように見せているだけだ。

あらかじめ用意されているコマンドは10種類だが、これだけでも、けっこう楽しめる。友人が遊びに来たときに、ちょっといたずらしてみるのもいいかも。でも、あくまでお遊びだからほどほどに。

⬆_SYSTEMと入力したら、なんとDOSのコマンド待ちの状態になったぞ。

⬆このプログラムを完全に停止するには、キーボードから〝EXIT〞と入力する。

■変数表

変数	内容
PN	現在、メモリー上に存在しているように見せているプログラムの番号。 0：メモリー上にプログラムがない 1：HAHAHA. BAS 2：HEHEHE. BAS
CM$( )	定義されているコマンドのスペルを持つ。 CM$(1)="LIST"、CM$(2)="RUN"……。
CD	入力された文字列を調べて得られたコマンドの番号。 定義されていないコマンドが入力された場合は、CD=0
F	プロンプト"OK"を表示するかどうかを決定するフラグ。入力された文字列の先頭が数字"0〜9"の場合、F=1になり、プロンプトを表示しない。そのほかの場合は、F=0になる。
FS	STOPキーが押されると、FS=1になる。
CR$	文字列先頭のスペースを取り、小文字を大文字に変換し、プログラムで扱いやすい形にしたコマンド文字列。

BASICいんたーフリ太 LIST

```
1000 ' *** ｼｮｷｶ ***
1010 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DIM CM$(10)
1020 ON STOP GOSUB 2220:STOP ON
1030 GOSUB 1280
1040 KEY ON:COLOR 15,4,7
1050 GOSUB 2080
1060 PN=1:F=0
1070 PRINT"Ok"
1080 LINE INPUT A$
1090 ' *** ｺﾏﾝﾄﾞ ｶｲｾｷ ***
1100 IF A$="" THEN 1080
1110 FOR I=1 TO LEN(A$)
1120 IF MID$(A$,I,1)<>" " THEN 1140
1130 NEXT
1140 A$=MID$(A$,I):CR$=""
1150 FOR I=1 TO LEN(A$)
1160 CA$=MID$(A$,I,1)
1170 IF CA$ >= "a" AND CA$ <= "z" THEN CA$=CHR$(
ASC(CA$)-32)
1180 CR$=CR$+CA$:NEXT
1190 CD=0
1200 FOR I=1 TO 10
1210 IF LEFT$(CR$,LEN(CM$(I)))=CM$(I) THEN CD=I
1220 NEXT
1230 F=0
1240 ' *** ｺﾏﾝﾄﾞ ｼﾞｯｺｳ ***
1250 ON CD+1 GOSUB 1340,1440,1420,1560,1590,1380
,1400,1670,1840,1970,1990
1260 IF F=0 THEN 1070 ELSE 1080
1270 ' *** ｺﾏﾝﾄﾞ ﾃｲｷﾞ ***
1280 RESTORE 1310
1290 FOR I=1 TO 10:READ CM$(I):NEXT
1300 RETURN
1310 DATA "LIST","RUN","FILES","LOAD"
1320 DATA "CLS","SCREEN","_FORMAT","_SYSTEM"
1330 DATA "NEW","EXIT"
1340 IF CR$>="0" AND CR$<="9" THEN F=1:RETURN
1350 ' *** ｴﾗｰ ｼｮﾘ ***
1360 BEEP:PRINT"Syntax error":RETURN
1370 ' *** CLS ***
1380 CLS:RETURN
1390 ' *** SCREEN ***
1400 SCREEN 1:RETURN
1410 ' *** RUN ***
1420 ON PN GOSUB 2080,2150:RETURN
1430 ' *** LIST ***
1440 ON PN GOSUB 1450,1500:RETURN
1450 PRINT "10 SCREEN 1"
1460 PRINT "20 PRINT ";CHR$(34);"ｺﾉ MSX ﾊ ﾉｯﾄｯﾀ"
;CHR$(34)
1470 PRINT "30 FOR I=0 TO 1000:NEXT"
1480 PRINT "40 PRINT ";CHR$(34);"ﾊｯﾊｯﾊｯ ";CHR$(3
4);";:GOTO 30"
1490 RETURN
1500 PRINT "10 SCREEN 1"
1510 PRINT "20 PRINT ";CHR$(34);"ｵﾏｴ ﾆﾊ ﾅﾆﾓ ﾃﾞｷﾅ
ｲﾀﾞﾛｳ";CHR$(34)
1520 PRINT "30 FOR I=0 TO 1000:NEXT"
1530 PRINT "40 PRINT ";CHR$(34);"ﾍｯﾍｯﾍｯ ";CHR$(3
4);";:GOTO 30"
1540 RETURN
1550 ' *** FILES ***
1560 PRINT "HAHAHA  .BAS HEHEHE  .BAS"
1570 RETURN
1580 ' *** LOAD ***
1590 S=INSTR(CR$,CHR$(34))
1600 IF S=0 THEN BEEP:PRINT"Missing operand":RET
URN
1610 IF INSTR(CR$,".BAS")=0 THEN 1650
1620 F$=MID$(CR$,S+1,6)
1630 IF F$="HAHAHA" THEN PN=1:RETURN
1640 IF F$="HEHEHE" THEN PN=2:RETURN
1650 BEEP:PRINT "Bad file name":RETURN
1660 ' *** FORMAT ***
1670 PRINT"Drive name? (A,B)";
1680 I$=INPUT$(1):PRINT I$
1690 IF I$>"Z" THEN I$=CHR$(ASC(I$)-32)
1700 IF I$<>"A" AND I$<>"B" THEN 1670
1710 PRINT
1720 PRINT"1 - 1 side, double track"
1730 PRINT"2 - 2 sides,double track"
1740 PRINT
1750 PRINT"?";
1760 I$=INPUT$(1)
1770 IF I$<>"1" AND I$<>"2" THEN 1760
1780 PRINT I$
1790 PRINT"Strike a key when ready"
1800 I$=INPUT$(1)
1810 FOR I=0 TO 500:NEXT
1820 BEEP:PRINT"Bad fat":RETURN
1830 ' *** SYSTEM ***
1840 FOR I=0 TO 500:NEXT
1850 KEY OFF:PN=0
1860 CC$="":PRINT "A>";
1870 A$=INPUT$(1)
1880 IF A$=CHR$(13) THEN 1910
1890 IF A$<" " THEN 1870
1900 PRINT A$;:CC$=CC$+A$:GOTO 1870
1910 IF CC$="BASIC" OR CC$="basic" THEN KEY ON:S
CREEN 1:RETURN
1920 IF LEFT$(CC$,3)="DIR" OR LEFT$(CC$,3)="dir"
 THEN GOSUB 2010:GOTO 1860
1930 IF CC$="" THEN PRINT:GOTO 1860
1940 PRINT:PRINT"Bad command or file name"
1950 GOTO 1850
1960 ' *** NEW ***
1970 PN=0:RETURN
1980 ' *** EXIT ***
1990 PRINT"Real end":END
2000 ' *** DIR ***
2010 PRINT
2020 PRINT "HAHAHA   BAS     145 90-11-24"
2030 PRINT "HEHEHE   BAS     131 90-11-23"
2040 PRINT "        2 files"
2050 PRINT "    34522 byte free"
2060 RETURN
2070 ' *** T1.BAS ｼｭﾐﾚｰﾄ ***
2080 SCREEN 1:FS=0:PRINT "ｺﾉ MSX ﾊ ﾉｯﾄｯﾀ"
2090 FOR I=0 TO 1000:NEXT
2100 IF FS=0 THEN PRINT "ﾊｯﾊｯﾊｯ ";:GOTO 2090
2110 PRINT:BEEP
2120 PRINT"Break in 30"
2130 RETURN
2140 ' *** T2.BAS ｼｭﾐﾚｰﾄ ***
2150 SCREEN 1:FS=0:PRINT "ｵﾏｴ ﾆﾊ ﾅﾆﾓ ﾃﾞｷﾅｲ ﾀﾞﾛｳ"
2160 FOR I=0 TO 1000:NEXT
2170 IF FS=0 THEN PRINT "ﾍｯﾍｯﾍｯ ";:GOTO 2160
2180 PRINT:BEEP
2190 PRINT"Break in 30"
2200 RETURN
2210 '*** ｽﾄｯﾌﾟｷｰ ﾜﾘｺﾐ ***
2220 FS=1:RETURN
```

ラッキーの

プログラミングに夢中!

さて、予告どおり今月は、RPG作成の最終回だ。完成した全リスト(何と5本にもなってしまった)を掲載する関係で、特集なみのページ数に膨れ上がっている。でも文章量は少ないので、解説は最小限にしてサクサク進むぞ。完成まであと僅か。ラストスパートをかけるから、遅れずに着いてきてね。

マップデータを分割

メモリーの残り容量もなくなってきて、思い付いた苦肉の策がこれ。マップデータをべつのファイルにしてしまうのだ。といっても、メインのマップ自体が使うメモリ一容量は、たいして変わりない。それより、敵出現マップをバイナリーファイル化して、ビデオRAMに読み込み、ストリング変数じゃなくてビデオRAMを参照させることで、プログラム領域がマップ分まるまる空くというわけだ(これによって、いままでMSX1でも動いていたのが動かなくなってしまうのだけど……)。

そのための手順は下の囲みのとおり。プログラムが分割できたあとでRPGMAP.BASを実行すると、MAP.DATとMAP.OBJというふたつのファイルが作成される。前者が通常のマップデータ、後者が敵出現マップデータだ。

敵出現マップデータは、ビデオRAMの＆H9000番地以降に置く。ところがSCREEN1.5では、VPOKEやVPEEKをすることはできても、BSAVE,SやBLOAD,Sといった命令は使えない。SCREEN1.5に設定する前に、SCREEN5などを実行し、データをロードする必要があるわけだ。そのための変更が、リスト3の部分。

なお、このときに、SCREEN5ならいいのだけど、SCREEN7や8ではうまくいかない。理由を説明したいのだけど……長くなるのでやめておくね。

また、リスト2の7行目では、BSAVEされたMAP.DATを、ストリング配列変数に裏技っぽい方法でロードしている。この方法についても、またの機会に詳しく説明することにするね。

List 1 リスト分割・その①

```
5 SCREEN 8
1Ø RESTORE 2ØØØØ:AD=&H8ØØØ
2Ø FOR I=Ø TO 63:READ A$
3Ø FOR J=Ø TO 63:VPOKE AD+J,ASC(MID$(A$,
J+1,1)):NEXT J
4Ø AD=AD+64:NEXT I
5Ø RESTORE 21ØØØ:AD=&H9ØØØ
6Ø FOR I=Ø TO 63:READ A$
7Ø FOR J=Ø TO 63:VPOKE AD+J,ASC(MID$(A$,
J+1,1)):NEXT J
8Ø AD=AD+64:NEXT I
9Ø BSAVE"map.dat",&H8ØØØ,&H8FFF,S
1ØØ BSAVE"map.obj",&H9ØØØ,&H9FFF,S
11Ø SCREEN Ø:PRINT"Completed."
12Ø END
```

List 2 リスト分割・その②

```
4 DEFINT A-Z:DIM MB$(5),MA$(63),IN$(12),
IP(12),IE(12),IT(7),EU(35)
7 OPEN"map.dat"FOR INPUT AS #1:A$=INPUT$
(7,1):FOR I=Ø TO 63:MA$(I)=INPUT$(64,1):
NEXT I:CLOSE
8 'ケス
6ØØ5 EN=VAL("&H"+CHR$(VPEEK(&H8FFF+Y*64+
X)))-1:IF EN<Ø THEN RETURN
```

List 3 リスト分割・その③

```
1Ø KEY OFF:COLOR 15,Ø,Ø
15 SCREEN 5:BLOAD"map.obj",S:GOSUB 9ØØØ:
WIDTH 3Ø
```

マップの分離

```
① LOAD "RPGMAIN.BAS"
② DELETE 1-1ØØ6Ø
③ DELETE 3ØØØØ-32Ø7Ø
④ リスト1を付加/変更
⑤ SAVE "RPGMAP.BAS
⑥ LOAD "RPGMAIN.BAS
⑦ DELETE 2ØØØØ-2163Ø
⑧ リスト2を付加/変更
⑨ SAVE "RPGMAIN.BAS"
```

スプライトデータ作成

次は、しばらくほったらかしにしていた、スプライトをかっこよく定義して動かすことに挑戦する。このスプライトも、一度定義したらデータは必要なくなるものなので、RPGCHR.BASで定義してしまおう。リスト4を追加。

データの並びを簡単に説明すると、〝ウエ〟というリマーク文に続く2行が、上向きのキャラクター。1行目が〝黒〟のスプライトパターンで、2行目が〝黄色〟のパターン。これらを、2枚重ねて表示することにする。以下、右、下、左の順で、データが続く。

各パターンの表示には、STICK関数の返り値を利用することにする。そのための変更がリスト5。RPGMAIN.BASに追加してね。

難易度を調節するぞ

さて、先月のおわりに、難易度調節のための裏技を用意した。今月はそれを駆使して、〝敵の強さ〟、〝宿屋やアイテムの価格〟、〝敵のくれる経験値やレベルアップまでの経験値〟、〝レベルがあがるごとに

●イラスト/なかのたかし

List 4 スプライトを定義

```
9060 GOSUB 50100
9070 RESTORE 61000:FOR J=0 TO 7:READ B$
9080 A$="":FOR I=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("
&H"+MID$(B$,I*2+1,2))):NEXT I
9090 SPRITE$(J)=A$:NEXT J
9100 RETURN
61000 ' ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ
61010 'ｳｴ
61020 DATA 183C3C18003C5A00
61030 DATA 00000066BD002466
61040 'ﾐｷﾞ
61050 DATA 381020000002C1000
61060 DATA 00081C183C106E66
61070 'ｼﾀ
61080 DATA 182400000003C5A00
61090 DATA 00183C7EBD002466
61100 'ﾋﾀﾞﾘ
61110 DATA 1C08040000340800
61120 DATA 001038183C087666
```

List 5 スプライトを表示

```
10 'ｹｽ
19 PUT SPRITE 0,(48,39),1,4:PUT SPRITE 1
,(48,39),11,5
4010 A=STICK(0):IF(A AND 1)=0 GOTO 4000
4015 X=X+(A=7)-(A=3):Y=Y+(A=1)-(A=5)
4016 PUT SPRITE 0,(48,39),1,A-1:PUT SPRI
TE 1,(48,39),11,A
5040 'ｹｽ
7030 PUT SPRITE 0,(0,208)
7170 GOSUB 7900:GOSUB 10000:GOSUB 5000:P
UT SPRITE 0,(48,39),1,4:PUT SPRITE 1,(48
,39),11,5:GOTO 4000
```

List 6 レベル調整とバグ修正

```
1 CLEAR 7000:CLS
9 X=54:Y=8:WY=18:HP=10:HM=HP:ST=3:DF=3:D
X=3:LV=1:EX=0:GP=0:GOSUB 3600
2160 IF (EX>=EU(LV-1)) AND LV<27 GOTO 22
00
2240 A=INT(RND(1)*6)+2:M$="HPｶﾞ"+STR$(A)
+"ｱｶﾞｯﾀ!":HM=HM+A:GOSUB 3000:GOSUB 3100
2250 A=INT(RND(1)*3)+1:M$="ﾂﾖｻｶﾞ"+STR$(A
)+"ｱｶﾞｯﾀ!":ST=ST+A:GOSUB 3000:GOSUB 3100
2260 A=INT(RND(1)*3)+1:M$="ﾎﾞｳｷﾞｮﾘｮｸｶﾞ"+
STR$(A)+"ｱｶﾞｯﾀ!":DF=DF+A:GOSUB 3000:GOSU
B 3100
2270 A=INT(RND(1)*3)+1:M$="ｽﾊﾞﾔｻｶﾞ"+STR$
(A)+"ｱｶﾞｯﾀ!":DX=DX+A:GOSUB 3000:GOSUB 31
00
2710 IF IM=0 THEN M$="ﾂｶｳ ｱｲﾃﾑｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ":
GOSUB 3000:GOSUB 3400:RETURN 2010
7320 S=INT(IP(IT(C-1))/2):M$=IN$(IT(C-1)
)+"ﾊ"+STR$(S)+"GOLDﾃﾞｽ.":GOSUB 3000
7370 GOSUB 3400:GOSUB 7900:IF C<>1 GOTO
7440
7373 C=CC:GOSUB 4700:GP=GP+S:GOSUB 3600:
M$="ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ.":GOSUB 3000
7409 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"ﾃﾞｽﾈ":G
OSUB 3000:S=INT(IP(IT(CI-1))/2):M$="ﾃﾞﾊ
ｲﾏﾓｯﾃｲﾙ "+IN$(IT(CI-1))+"ｦ":GOSUB 3000:M
$=STR$(S)+"GOLDﾃﾞｵﾋｷﾄﾘｼﾏｽ.":GOSUB 3000:M
$="ｲｲﾃﾞｽｶ?":GOSUB 3000
7411 IF C=1 THEN GP=GP-IP(IL(CC-1))+S:DF
=DF-IE(IT(CI-1))+IE(IL(CC-1)):IT(CI-1)=I
L(CC-1):GOTO 7435 ELSE 7440
7418 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"ﾃﾞｽﾈ":G
OSUB 3000:S=INT(IP(IT(CI-1))/2):M$="ﾃﾞﾊ
ｲﾏﾓｯﾃｲﾙ "+IN$(IT(CI-1))+"ｦ":GOSUB 3000:M
$=STR$(S)+"GOLDﾃﾞｵﾋｷﾄﾘｼﾏｽ.":GOSUB 3000:M
$="ｲｲﾃﾞｽｶ?":GOSUB 3000
7420 IF C=1 THEN GP=GP-IP(IL(CC-1))+S:ST
=ST-IE(IT(CI-1))+IE(IL(CC-1)):IT(CI-1)=I
L(CC-1):GOTO 7435 ELSE 7440
30025 DATA ぬののまわし,10,5
30030 DATA かわのまわし,50,10
30035 DATA てつのまわし,300,20
30040 DATA ひかりのまわし,2000,50
30045 DATA ぐんて,20,5
30050 DATA ﾒﾘｹﾝｻｯｸ,100,10
30055 DATA てつのつめ,500,20
30060 DATA ひかりのはりて,3000,50
30065 DATA ﾋﾟｰｽのﾍﾟﾝﾀﾞﾝﾄ,0,0
30120 DATA ｽﾗｲﾑ,          10,       1,
1,       1,       1,       1
30130 DATA ｺﾎﾞﾙﾄﾞ,         15,       3,
3,       3,       2,       2
30140 DATA ﾄﾛｰﾙ,          25,       8,
8,       8,       4,       4
30150 DATA えびふりゃあ,     30,      13,
13,      12,      7,       8
30160 DATA さむいのきらい,    40,      18,      1
8,       14,      10,      15
30170 DATA ﾏﾝﾃｨｺｱ,         50,      24,
24,      20,      20,      30
30180 DATA ﾐﾉﾀｳﾛｽ,         60,      30,
30,      26,      30,      50
30190 DATA ｹﾝﾀｳﾛｽ,         70,      40,
40,      32,      50,      80
30200 DATA ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,         80,      50,
50,      40,      80,      120
30210 DATA ﾌﾞﾗｯｸおすもう,    90,      60,
60,      50,      100,     200
30220 DATA わるいへﾋﾞﾒﾀ,     200,     60,
60,      60,      10000,   10000
32010 DATA ｷｬｯｽﾙｼﾞｮｳ,      2,     1000100010
00,53,8
32020 DATA ｵﾓﾃｻﾝﾄﾞｰﾑ,      5,    10011100100
0,9,13
32030 DATA ﾅｶﾞﾀｳﾝ,         10,    1101010011
00,9,38
32040 DATA ｲﾁｶﾞﾔｰﾄﾞ,        20,    1101011001
00,51,19
32050 DATA ｲｲﾀﾞﾊﾞｼﾃｨ,       50,   11110010011
0,58,21
32060 DATA ｲｹﾌﾞｸﾛｰﾄﾞ,       100,   0111000100
01,22,57
32070 DATA ﾀﾜｰﾉﾄｳ,          0,    0000000000
00,10,52
```

強くなる量”などを調節しよう。

で、これをやりはじめたら、ボロボロとバグを発見してしまった。それをついでに修正して、ボクなりにレベル調節してみたのが、前のページのリスト6だ。

参考までに、ここでみつかったバグを紹介しておくと、

①アイテム名が長いものを売ると画面が崩れる。
②レベル27になるとエラーが出る。
③アイテムを売ったとき、〝いいですか？″の質問に〝N″を選択しても、買い取られてしまう。
④アイテムを売ったときの金額が所持金に加算されない。

といったところかな。間違って変数の内容をクリアーしたり、単純な計算ミスをしたりが原因だ。

一方、レベル調節したものは、以下のとおり。

①レベルアップ時に、ステータス全体が上がりすぎていたようなので、ちょっと下げた。
②アイテムが強すぎたようなので、ちょっと弱くした。
③後半の敵が強くなりすぎていたのを、弱くした。
④宿屋の宿泊料が高すぎたので安くした。

List 7 イベントを組み込む

```
4 DEFINT A-Z:DIM MB$(5),MA$(63),IN$(12),
IP(12),IE(12),IT(7),EU(35),MS$(11)
9 X=54:Y=8:WY=18:HP=10:HM=HP:ST=3:DF=3:D
X=3:LV=1:EX=0:GP=0:IV=0:GOSUB 3600
18 RESTORE 33000:FOR I=0 TO 11:READ MS$(
I):NEXT I
7135 LOCATE 1,6:PRINT"  ハナス"
7140 CY=0:CX=1:CA=3:CM=3
7160 ON C GOTO 7170,7200,7500,7700
7320 S=INT(IP(IT(C-1))/2)
7321 IF S=0 THEN M$="ソレハチョット ヒキトレマセン.":G
OSUB 3000:GOTO 7440
7322 M$=IN$(IT(C-1))+"ハ"+STR$(S)+"GOLDデ
ス.":GOSUB 3000
7700 IF IV=0 AND TW=4 GOTO 7740
7710 M$=MS$(TW*2):GOSUB 3000
7720 M$=MS$(TW*2+1):GOSUB 3000
7730 GOTO 7100
7740 M$="フォーク「こんな ペ ンダ ントを ひろったんだ が ":GO
SUB 3000
7750 M$="        おいらにゃ いらねえから やるよ.":GOSUB 3
000
7760 IF IM=8 THEN M$="フォーク「・・・ と おもったが
もちきれないね.」":GOSUB 3000:GOTO 7100
7770 IT(IM)=12:IM=IM+1:GOSUB 3200:IV=1:G
OTO 7100
33000 DATA "キング おう「プ リンセスひめが  さらわれて しまった
33010 DATA "            おろおろ.」
33020 DATA "まちのひと「まっすぐ  みなみにいけば  ナガ タウン
33030 DATA "           が あるわ.」
33040 DATA "まちのひと「ひが しに ある はしをわたったら きたに
33050 DATA "           いけば  イチガ ヤート よ.」
33060 DATA "まちのひと「ピ ースのペ ンダ ントが ないと ヘビ
33070 DATA "           メタには かてないよ.」
33080 DATA "フォーク「ペ ンダ ントは きにいってくれたかい?」
33090 DATA "
33100 DATA "まちのひと「イイダ バ シティには もういったかい?
33110 DATA "           イチガ ヤート の ちかくだ よ.」
```

List 8 ボス設定とレベル調整

```
9 X=54:Y=8:WY=18:HP=10:HM=HP:ST=3:DF=3:D
X=3:LV=1:EX=0:GP=0:IV=0:BO=0:GOSUB 3600
1520 A=STICK(0):IF A=AA THEN A=0 ELSE AA
=A
1525 LOCATE CX,CY+CA:PRINT" ";
2100 BO=0:EH=0:GOSUB 3500
2556 IF BO=1 THEN M$="シカシ ダメージ ハ キイテナイ!
":GOSUB 3000:RETURN
2570 M$=STR$(INT((AT-AD)/4)+1)+"ポ イントノ タ
゛メージ ヲ アタエタ!":GOSUB 3000:EH=EH-INT((AT-A
D)/4+1):RETURN
2610 IF RND(1)<.3 OR BO THEN M$="シカシ シッハ
゜イシタ!":GOSUB 3000:RETURN
2730 ON IT(C-1)+1 GOTO 2740,2770,2780,27
90,2790,2790,2790,2790,2790,2790,2790,27
90,2800
2800 IF BO<>1 GOTO 2790
2810 M$="ヘビ メタ「そっ それは・・・」":GOSUB 3000:M$
="   ":GOSUB 3000:M$="!":GOSUB 3000:BO=2:
GOSUB 3100:RETURN
2970 M$=STR$(INT((AT-AD)/4)+1)+"ポ イントノ タ
゛メージ ヲ ウケタ!":GOSUB 3000:HP=HP-INT((AT-AD
)/4+1):RETURN
3100 IF STRIG(0) GOTO 3100
3110 IF STRIG(0) GOTO 3140
3130 IF STRIG(0)=0 GOTO 3105
3145 IF STRIG(0) GOTO 3145
4220 GOSUB 3300:IF C=0 THEN GOSUB 3400:G
OTO 4100
4320 GOSUB 4700:GOSUB 3400:GOSUB 6100:GO
TO 4000
7065 LOCATE 1,1:PRINT TW$(6);
7070 M$="ヘビ メタ「きさまが  ひめをたすけようとかいう すも":GO
SUB 3000
7075 M$="         うとりか.よく ここまで たど りついた":GOS
UB 3000
7080 M$="         ものだ な.しかし おまえに わしが  た":GO
SUB 3000
7085 M$="         おせるかな?":GOSUB 3000:GOSUB
3100
7090 EN=10:BO=1:GOSUB 6010
7095 IF BO THEN BO=0:GOTO 7170 ELSE RUN"
ENDING.BAS"
30010 DATA やくそう2,20,0
30015 DATA やくそうturboR,50,0
30030 DATA かわのまわし,30,10
30035 DATA てつのまわし,100,20
30040 DATA ひかりのまわし,500,50
30045 DATA ぐんて,15,5
30050 DATA メリケンサック,40,10
30055 DATA てつのつめ,200,20
30060 DATA ひかりのはりて,1000,50
30180 DATA ミノタウロス,      60,     28,
30,     26,     30,     50
30190 DATA ケンタウロス,      70,     32,
36,     32,     50,     80
30200 DATA ドラゴン,        80,     36,
42,     36,     80,     120
30210 DATA ブラックおすもう,    90,     40,
48,     40,     100,    200
30220 DATA わるいヘビメタ,     200,    44,
54,     44,     10000,  10000
```

追加シナリオを設定

イベントを組み込む。ここでは簡単なものしか入れないが、工夫していろいろやってみてほしい。

まず各町に〝話す〞のコマンドを新たに設定。で、それぞれの町にたどり着いたとき、次に行くべき町のヒントを教えてくれたりする。やってみたらわかるけど、〝イイダバシティ〞がけっこう見つけにくいので、イイダバシティで話すと〝ピースのペンダント〞が手に入ることにしよう。

そのへんを加えたのがリスト7。変数IVが0だと、まだ〝ピースのペンダント〞はもらえてなく、1になるとこのイベントが終了したことを示す。持物がいっぱいなどのケースも考えてあるし、ピースのペンダントが売れなくもした。

ボス設定から完成まで

シナリオを追加したら、最後はボスの設定だ。〝タワーの塔〞にたどり着いたら、ボスとの戦闘に入るようにしよう。変数BOが1になるとボスとの戦闘モードで、〝逃げれなくなる〞、〝攻撃がきかなくなる〞、〝アイテムでピースのペンダントが使えるようになる〞という状態に突入する。

ここでピースのペンダントを使うとBOが2になり、ボスへの攻撃が効くようになる。どうにか倒すことができるとENDING.BASをロードし、エンディングに。

ついでに、バグもまた見つけてしまった。それを修正して、ボスのシーケンスを加えたのがリスト8だ。あ、それからレベル調節も若干やっている。戦闘でのダメージを細かくして、戦闘が少し長びくようにしてみた。

これで完成……のハズ。最後に、裏技と敵のステータスを仮表示していた部分を、ばっさり削る。それがリスト9ね。さらに完成したリストを、リナンバーすれば完璧だ。でも、今回掲載したリストは、わざとリナンバーしないでおいた。そのほうが、これまでの説明と行番号が対比していて、プログラムを解析しやすいでしょ。

レベル設定をけっこう難しくしたので、最後のボスを倒すまでに時間がかかるはず。途中データのセーブやロード機能が欲しかったかもしれないけど……レベル設定を自分なりに変更してみて、〝1時間RPG〞ぐらいにしてみるのもいいかもしれない。

次回からは逆襲の逆襲

というところで、RPGはようやく完成。もっと早くできると思ったんだけどねえ……。せっかく12ページもらったのに、リストだらけで文字の少ないページになってしまった。ゴメンゴメン。

ところで次回からのことだけど、1月号でやった〝BASICの逆襲〞の反響が、思ったよりも大きかったので、ああいう一回完結の小さいプログラム集をしばらくやってみようと思う。〝BASICの逆襲〞は、超初心者のための説明がいっさい省かれていたので、そのへんに重点を置いてみようかな。

てなわけで、また来月!

List 9 裏技を削除

```
8 'ケス
2040 'ケス
2100 BO=0:EH=0
3500 'ケス
3510 'ケス
3520 'ケス
3530 'ケス
3540 'ケス
4002 'ケス
4003 'ケス
4004 'ケス
6050 'ケス
```

変数リスト

AD	戦闘用・防御値
AT	戦闘用・攻撃値
BO	ボスフラグ
C,C$	コマンド入力用
CA	コマンド選択項目数
CC	Cのバックアップ
CM	コマンド選択用
CX	コマンド選択カーソル用
CY	コマンド選択カーソル用
DF	プレーヤーの防御力
DX	プレーヤーの敏捷性
DY	ウインドー内Y座標
ED	敵の敏速性
ED(10)	敵の敏速性リスト
EF	敵の防御力
EF(10)	敵の防御力リスト
EG(10)	敵のお金リスト
EH	敵の体力
EH(10)	敵の体力リスト
EN	敵番号
EN$(10)	敵の名前リスト
ES	敵の強さ
ES(10)	敵の強さリスト
EU(35)	レベルアップ経験値リスト
EX	経験値
EX(10)	敵の経験値リスト

RPGMAP.BAS

```
5 SCREEN 8
10 RESTORE 20000:AD=&H8000
20 FOR I=0 TO 63:READ A$
30 FOR J=0 TO 63:VPOKE AD+J,ASC(MID$(A$,J+1,1)):NEXT J
40 AD=AD+64:NEXT I
50 RESTORE 21000:AD=&H9000
60 FOR I=0 TO 63:READ A$
70 FOR J=0 TO 63:VPOKE AD+J,ASC(MID$(A$,J+1,1)):NEXT J
80 AD=AD+64:NEXT I
90 BSAVE"map.dat",&H8000,&H8FFF,S
100 BSAVE"map.obj",&H9000,&H9FFF,S
110 SCREEN 0:PRINT"Completed."
120 END
20000 DATA "%%%%%%%%%%%#####################################################"
20010 DATA "%%%%%%%%%#######################################################"
20020 DATA "%%%%%%%#########################################################"
20030 DATA "%%%%%%##########################################################"
20040 DATA "%%%%%%....###########################....................#######"
20050 DATA "%%%%%%.......#####################.........................#####"
20060 DATA "%%%%%..........#################............................####"
20070 DATA "%%%%%............#############..............................####"
20080 DATA "%%%%.............############........................$......####"
20090 DATA "%%%%..............########.................................#####"
20100 DATA "%%%%...............####....................................#####"
20110 DATA "%%%%........................................................####"
20120 DATA "%%%%........................................................####"
20130 DATA "%%%%.....$................................................######"
20140 DATA "%%%%..........................................##################"
20150 DATA "%%%%..............%%%%%...............##########################"
20160 DATA "%%%%...........%%%%%%%%%%%%%%%...###############################"
20170 DATA "%%%%%......%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%#############################"
20180 DATA "%%%%%....%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%######........##########"
20190 DATA "%%%%%...%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%............$....########"
20200 DATA "%%%%%%..%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%.....&&&.........##...####"
20210 DATA "%%%%%%....%%%%%%%.....###%%%%%%%%%%%....&&&&&&&.....####..$.##%"
20220 DATA "%%%%%%...............#######%%%%%%....&&&&&&&&&..###......%%%%%"
20230 DATA "%%%%%%%...............#####.............&&&&&&...##.....%%%%%%%"
20240 DATA "%%%%%%%................#.................&&&.....#...%%%%%%%%%%%"
```

```
GP      所持金
HM      プレーヤーの体力の上限値
HP      プレーヤーの体力
IB      ショップのアイテム販売数
IL(11)  ショップのアイテムリスト
IM      所持するアイテム数
IN$(15) アイテムの名前
IP(15)  アイテムの価格
IT(7)   所持しているアイテム
IV      イベントフラグ
LV      プレーヤーのレベル
M$      メッセージ表示用
MA$(63) マップデータ
MB$(5)  ウインドー表示用
ME$(63) 敵出現マップデータ
MS$(1Ø) 町で"話す"のメッセージデータ
ST      プレーヤーの強さ
TW$(6)  町の名前
TH(6)   町の宿泊料金
TP$(6)  アイテム販売フラグ
WY      ウインドー開始・Y座標
X       プレーヤー位置・X座標
X1      プレーヤー位置・X座標
        (バックアップ)
Y       プレーヤー位置・Y座標
Y1      プレーヤー位置・Y座標
        (バックアップ)
Z$      プレーヤー位置のキャラクター
```

サブルーチンリスト

```
<<<<< RPGMAIN.BAS >>>>>

1ØØØ  戦闘コマンド選択
15ØØ  コマンド入力用汎用ルーチン
2ØØØ  戦闘
21ØØ  敵を倒した処理
25ØØ  攻撃の処理
26ØØ  逃げる処理
27ØØ  アイテムを使う処理
29ØØ  敵の攻撃の処理
3ØØØ  ウインドーへの文字出力
31ØØ  スペース入力待ち
32ØØ  アイテム表示
33ØØ  アイテムセレクト
34ØØ  アイテムセレクト解除
36ØØ  プレイヤーのステータス表示
37ØØ  死んだ処理
4ØØØ  マップ移動メイン
41ØØ  アイテム処理(マップ)
42ØØ  アイテム使用(マップ)
45ØØ  アイテム捨てる(マップ)
46ØØ  メッセージ出力セット
47ØØ  アイテムを削る:(C-1)番
48ØØ  アイテム使う/捨てるセレクト
5ØØØ  マップ表示
6ØØØ  敵に会った処理
61ØØ  戦闘コマンド部分のクリアー
7ØØØ  町の処理
72ØØ  道具屋の処理
75ØØ  宿屋の処理
77ØØ  町の「話す」の処理
79ØØ  町の選択表示・アイテム一覧消去
8ØØØ  ハイ/イイエ
1ØØØØ 画面の枠を書く
3ØØØØ アイテムデータ
3Ø1ØØ 敵データ
31ØØØ レベルアップデータ
32ØØØ 町データ
33ØØØ メッセージデータ

<<<<< RPGCHR.BAS >>>>>

9ØØØ  SCREEN1.5化とキャラクター定義
5ØØØØ SCREEN1.5化サブルーチン
6ØØØØ SCREEN1.5用キャラクターデータ
```

```
2Ø25Ø DATA "%%%%%%.................##........................#.%%%%%%%%%%%%%"
2Ø26Ø DATA "%%%%%%..................##.......................#..%%%%%%%%%●●●"
2Ø27Ø DATA "%%%%%%...................######.................##....%%%%%%●●●●"
2Ø28Ø DATA "%%%%%.........................#.................#........%%●●●●●"
2Ø29Ø DATA "%%%%%.........................##................#.........●●●●●●"
2Ø3ØØ DATA "%%%%%..........................=..............###.........●●●●●●"
2Ø31Ø DATA "%%%%%..........................#.............##...........●●●●●●"
2Ø32Ø DATA "%%%%%......................#########=#########.............●●●●●"
2Ø33Ø DATA "%%%%%..................#####...............................●●●●●"
2Ø34Ø DATA "%%%%................####................&&&&&&&&&&&&&&&....●●●●●"
2Ø35Ø DATA "%%%%.............####........&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&..●●●●●"
2Ø36Ø DATA "%%%%............##........&&&&&&&&&&&&&....................●●●●●"
2Ø37Ø DATA "%%%%..........###%%%%%%....................................●●●●●"
2Ø38Ø DATA "%%%%%%...$...##........%%%%%%...............................●●●●"
2Ø39Ø DATA "%%%%%%%.....##...............%%%.......&&&&&&&&&...........%●●●●"
2Ø4ØØ DATA "%%%%%%%%..###.........&&&&&&&...%%%..........&&&&&&&&.....%%●●●●"
2Ø41Ø DATA "%%%%%%%%%##......&&&&&&&&&.........%%%%%..................%%●●●●"
2Ø42Ø DATA "%%%%%%%%%...............................%%%...............%%●●●●"
2Ø43Ø DATA "%%%%%%%%..................&&&&&&&&&&.......%%............%%%●●●●"
2Ø44Ø DATA "%%%%%%%%.....................................%...........%%%%●●●"
2Ø45Ø DATA "%%%%%%%.......................................%..........%%%%●●●"
2Ø46Ø DATA "%%%%%%%........................................%..........%%%%●●"
2Ø47Ø DATA "%%%%%%..............%...........................%..........%%%%●"
2Ø48Ø DATA "%%%%%%............%%.....&&&&&&&&&&&&&&..........%..........%%%%"
2Ø49Ø DATA "%%%%%............%................&&..............%.........%%%%"
2Ø5ØØ DATA "%%%%%...........%.............&&&.&&&&&&&&&........%........%%%%"
2Ø51Ø DATA "%%%%%..........%.................&&&&.....&&&&&&&&..%......%%%%%"
2Ø52Ø DATA "%%%%%%....$...%%.....................................%....%%%%%%"
2Ø53Ø DATA "%%%%%%%%.....%.&&&&&&&&&..............................%..%%%%%%%"
2Ø54Ø DATA "%%%%%%%%%%..%%..........&&&&&&&......&&&&&&............%...%%%%%"
2Ø55Ø DATA "%%%%%%%%%%%%%..................&&&&&&&.....&&&..........%%..%%%%"
2Ø56Ø DATA "%%%%%%%%%%%%%.........................&&&&&&...........%%%..%%%%"
2Ø57Ø DATA "%%%%%%%%%%%%%%%%......$.....................&&&&....%%%....%%%%%"
2Ø58Ø DATA "%%%%%%%%%%%%%%%%%%......................................%%%%%%%%"
2Ø59Ø DATA "%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%.................%%%%%%%%%%%%"
2Ø6ØØ DATA "%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
2Ø61Ø DATA "%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
2Ø62Ø DATA "%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
2Ø63Ø DATA "%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
21ØØØ DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
21Ø1Ø DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
21Ø2Ø DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
21Ø3Ø DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
21Ø4Ø DATA "ØØØØØØ3333ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ111111111ØØØØØØØØ"
21Ø5Ø DATA "ØØØØØØ333333ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ11111111111111111111111111ØØØØ"
21Ø6Ø DATA "ØØØØØ2222222222ØØØØØØØØØØØØØØØØØ1111111111111111111111111111ØØØØ"
21Ø7Ø DATA "ØØØØØ222222222222ØØØØØØØØØØØØØ111111111111111111111111111111ØØØØ"
21Ø8Ø DATA "ØØØØ2222222222222ØØØØØØØØØØØØ1111111111111111111111111Ø11111ØØØØ"
21Ø9Ø DATA "ØØØØ2222222222222ØØØØØØØØØ222111111111111111111111111111111ØØØØØ"
211ØØ DATA "ØØØØ222222222222222ØØØØ222222111111111111111111111111111111ØØØØØ"
2111Ø DATA "ØØØØ22222222222222222222222221111111111111111111111111111111ØØØØ"
2112Ø DATA "ØØØØ22222222222222222222222221111111111111111111111111111111ØØØØ"
2113Ø DATA "ØØØØ22222Ø222222222222222222211111111111111111111111111111ØØØØØØ"
2114Ø DATA "ØØØØ222222222222222222222222211111111111111111ØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
2115Ø DATA "ØØØØ222222222222222ØØØØ222222111111111ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
2116Ø DATA "ØØØØ22222222222ØØØØØØØØØØØØØØØ111ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
2117Ø DATA "ØØØØØ222222ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
2118Ø DATA "ØØØØØ2222ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ44444444ØØØØØØØØØØ"
2119Ø DATA "ØØØØØ222ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ4444444444444Ø4444ØØØØØØØØ"
212ØØ DATA "ØØØØØØ33ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ444455544444444444ØØ555ØØØØ"
2121Ø DATA "ØØØØØØ3333ØØØØØØ33333ØØØØØØØØØØØØØØ44445555555544444ØØØØ55Ø5ØØØØ"
2122Ø DATA "ØØØØØØ3333333333333ØØØØØØØØØØØØØØ44444555555555544ØØ5555555ØØØØØ"
2123Ø DATA "ØØØØØØØ333333333333ØØØØØ4444444444444445555555444ØØ555555ØØØØØØØ"
2124Ø DATA "ØØØØØØØ33333333333333Ø444444444444444444455544444Ø555ØØØØØØØØØØØ"
2125Ø DATA "ØØØØØØ333333333333333ØØ44444444444444444444444444Ø5ØØØØØØØØØØØØØ"
2126Ø DATA "ØØØØØØ333333333333333ØØ44444444444444444444444444Ø55ØØØØØØØØØØØØ"
2127Ø DATA "ØØØØØØ33333333333333333ØØØØØ44444444444444444444ØØ5555ØØØØØØØØØØ"
2128Ø DATA "ØØØØØ333333333333333333333333Ø44444444444444444Ø555555555ØØØØØØØ"
2129Ø DATA "ØØØØØ33333333333333333333333ØØ44444444444444444Ø5555555555ØØØØØØ"
213ØØ DATA "ØØØØØ33333333333333333333333333444444444444444ØØ5555555555ØØØØØØ"
2131Ø DATA "ØØØØØ3333333333333333333333333Ø44444444444444ØØ55555555555ØØØØØØ"
2132Ø DATA "ØØØØØ3333333333333333333333ØØØØØØØØØ4ØØØØØØØØØ5555555555555ØØØØØ"
2133Ø DATA "ØØØØØ333333333333333333ØØØØ55555555555555555555555555555555ØØØØØ"
2134Ø DATA "ØØØØ3333333333333333ØØØØ55555555555555666666666666666665555ØØØØØ"
2135Ø DATA "ØØØØ3333333333333ØØØ555555566666666666666666666666666666655ØØØØØ"
2136Ø DATA "ØØØØ333333333333ØØ55555555666666666666555555555555555555555ØØØØØ"
2137Ø DATA "ØØØØ3333333333ØØØØØØØØØØØ5555555555555555555555555555555555ØØØØØ"
2138Ø DATA "ØØØØØØ333Ø333ØØAAAAAAAØØØØØØ55555555555555555555555555555555ØØØØ"
2139Ø DATA "ØØØØØØØ33333ØØAAAAAAAAAAAAAAAØØ5555555666666666655555555555ØØØØØ"
```

はじめにRPGMAP.BASを実行すると、MAP.DATとMAP.OBJというファイルがディスクに作成される。あとはRUN"OPENING.BAS"で、OPENING.BAS→RPGCHR.BAS→RPGMAIN.BAS→ENDING.BASの順に、プログラムが自動的に実行されていく。

```
21400 DATA "ØØØØØØØØ33ØØØAAAAAAAAAAAAAAA999ØØ555555555555666666666555ØØØØØØ"
21410 DATA "ØØØØØØØØØØØAAAAAAAAAAAAAAA999999999ØØØØ6666666666666666666ØØØØØØ"
21420 DATA "ØØØØØØØØØAAAAAAAAAAAAAA99999999999999ØØØ666666666666666666ØØØØØØ"
21430 DATA "ØØØØØØØØAAAAAAAAAAAAAAA9999AAAAAAAAA9999999ØØ6666666666666ØØØØØØ"
21440 DATA "ØØØØØØØØAAAAAAAAAAAAAA99999999999999999999999Ø666666666666ØØØØØØ"
21450 DATA "ØØØØØØØAAAAAAAAAAAAAA99999999999999999999999999Ø6666666666ØØØØØØ"
21460 DATA "ØØØØØØØAAAAAAAAAAAAAA99999999999999999999999999Ø6666666666ØØØØØØ"
21470 DATA "ØØØØØØAAAAAAAAAAAAAAØ99999999999999999999999999Ø6666666666ØØØØØØ"
21480 DATA "ØØØØØØAAAAAAAAAAAAØØ88889999999999999988888888888Ø6666666666ØØØØ"
21490 DATA "ØØØØØAAAAAAAAAAAAAØ88888888888888888988888888888886666666666ØØØØ"
21500 DATA "ØØØØØAAAAAAAAAAAAØ88888888888888998999999999888888866666666ØØØØ"
21510 DATA "ØØØØØAAAAAAAAAAØ888888888888888888999988888999999988Ø666666ØØØØ"
21520 DATA "ØØØØØØAAAAØAAAØØ8888888888888888888888888888888888888Ø6666ØØØØØØ"
21530 DATA "ØØØØØØØØAAAAAØ8888888888888888888888888888888888888888Ø77ØØØØØØØ"
21540 DATA "ØØØØØØØØØØAAØØ77777777777888888888888888888888888888888Ø777ØØØØØ"
21550 DATA "ØØØØØØØØØØØØØ7777777777777777778888888888888888888888888ØØ77ØØØØ"
21560 DATA "ØØØØØØØØØØØØØ7777777777777777777777777888888888888888888ØØ77ØØØØ"
21570 DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØ777777Ø77777777777777777777788888888ØØ7777ØØØØØ"
21580 DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØ777777777777777777777777777777777777777ØØØØØØØ"
21590 DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ77777777777777777ØØØØØØØØØØØØ"
21600 DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
21610 DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
21620 DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
21630 DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
```

OPENING. BAS

```
10 SCREEN 5:COLOR 8,Ø,Ø
20 OPEN"grp:"AS #1
30 FOR I=Ø TO 1Ø
40 PSET (32,I*8+8),Ø:READ A$:PRINT#1,A$
50 NEXT
60 FOR I=21 TO Ø STEP -1
70 COPY (16,I*4+8)-(128-4*I,95)TO(15,I*4
+8)
80 COPY (239,I*4+8)-(128+4*I,95)TO(24Ø,I
*4+8)
90 NEXT
100 COLOR 15:PSET(72,128),Ø:PRINT#1,"PUS
H SPACE KEY"
110 IF INKEY$<>"" GOTO 11Ø
120 A$=INPUT$(1)
130 Y=Ø
140 READ A$:IF A$="*" GOTO 18Ø
150 PSET(8,192),Ø:PRINT#1,A$
160 FOR I=1 TO 8:COPY(8,2)-(247,2Ø1)TO(8
,Ø):NEXT I
170 GOTO 14Ø
180 IF INKEY$<>"" GOTO 18Ø
190 A$=INPUT$(1)
200 RUN"RPGCHR.BAS"
1000 DATA "   ●   ●        ● ● ●
1010 DATA "   ●● ●● ●●●●● ●●●●●
1020 DATA "   ● ● ●    ●   ●  ●
1030 DATA "   ●   ●  ●●    ●  ●
1040 DATA "   ●   ●   ●   ●  ●
1050 DATA "
1060 DATA " ●●●● ●●●●● ●●●●● ●
1070 DATA " ●  ●   ●       ● ●
1080 DATA "●   ●   ●      ●  ●●●
1090 DATA "   ●    ●     ●●  ●  ●●
1100 DATA " ●●   ●●●●● ●●   ● ●
2000 DATA " -- そのむかし、あるところにあったキンク゛ダ゛ムおう
2010 DATA "こくは たいへん へいわな くにて゛した.
2020 DATA " しかし あるひのこと. キンク゛ダ゛ムおうこくの こく
2030 DATA "おうて゛ある キンク゛おうの ひとりむすめ、フ゛リンセス
2040 DATA "ひめか゛ ラッシュアワーのえきを あるいていたとき、うっ
2050 DATA "かり まえのひとの くつをふんて゛しまったのて゛す.
2060 DATA " ここて゛ フ゛リンセスひめか゛ あやまれは゛よかったの
2070 DATA "て゛すか゛、たかひ゛しゃな フ゛リンセスひめは あやまら
2080 DATA "す゛に とおりすき゛ようと しました.
2090 DATA " しかし、くつを ふまれたのは ヘヒ゛メタだ゛ったうえに
2100 DATA "れいき゛ただ゛しい なご゛やし゛んだ゛ったのて゛す.
2110 DATA " フ゛リンセスひめの たいと゛か゛ ひし゛ょうに あたま
2120 DATA "にきた ヘヒ゛メタは、 フ゛リンセスひめを さらい、マウ
2130 DATA "ンテンやまの ちょうし゛ょうに 「タワーのとう」をたて、
2140 DATA "そこに ひめを かんきんして しまったのて゛す.
2150 DATA " そんなことは しらない キンク゛おうのもとに ヘヒ゛メ
2160 DATA "タより いっつうの てか゛みか゛ とと゛きました. て
2170 DATA "か゛みは つき゛のような ないようて゛した.
2180 DATA "「わしゃあ ひとのくつを ふんと゛いて すみませんの ひ
2190 DATA " とことも いえねえやつは ゆるせん.また そういうふう
2200 DATA " に そだ゛てた おやの かおも みてみたい.ひめは わ
2210 DATA " しか゛ かんきんして こんし゛ょうを たたきなおして
2220 DATA " やるから そうおもえ.もし ひめを かえしてほしい な
2230 DATA " らは゛ いしゃりょうを よこせ.ハ゛カヤロー.」
2240 DATA " ふだ゛んから フ゛リンセスひめの たいと゛には ほとほ
2250 DATA "と こまっていた キンク゛おうて゛したか゛、フ゛リンセス
2260 DATA "ひめは し゛つの ひとりむすめ.ほってはおけません.
2270 DATA " しかし さいあくなことに キンク゛おうは おうのくせに
2280 DATA "ひし゛ょうに ひ゛んほ゛うて゛ いしゃりょうを はらう
2290 DATA "ことは て゛きなかったのて゛す.
2300 DATA " キンク゛おうは たいへんくるしみ、いを わす゛らって
2310 DATA "ねこんて゛しまうまて゛に なってしまいました. ねこん
2320 DATA "て゛しまったら ねこんて゛しまったて゛、こくみんけんこう
2330 DATA "ほけんに はいってなかった キンク゛おうは いしゃにかか
2340 DATA "る おかねか゛と゛んと゛んとんて゛いき、 ついには サラ
2350 DATA "きんに てをだ゛してしまい、しゃっきんか゛ ゆきだ゛るま
2360 DATA "しきに と゛んと゛んたまっていくまて゛と なってしまいま
2370 DATA "した.「こんなことなら、さいしょから サラきんに おかね
2380 DATA "をかりて いしゃりょうを はらえは゛ よかった・・・」と
2390 DATA "おもっても あとのまつりて゛す.
2400 DATA " いっほ゛う、このことを こみみにはさんだ゛のは、いせ゛
2410 DATA "んから ひそかに フ゛リンセスひめに おもいを よせてい
2420 DATA "た せいき゛のすもうとり 「マッスルおすもう」て゛す.
2430 DATA "かれはいかりにもえ、フ゛リンセスひめをすくいだ゛すへ゛く
2440 DATA "ヘヒ゛メタのいる タワーのとうへと ひとりむかったのて゛
```

```
2450 DATA "ｽ.........."
2460 DATA "
2470 DATA "          PUSH SPACE KEY
2480 DATA "
2490 DATA *
```

RPGCHR. BAS

```
10 KEY OFF:COLOR 15,0,0
15 SCREEN 5:BLOAD"map.obj",S:GOSUB 9000:
WIDTH 30
20 CLEAR 1000,&HD7FF:RUN"rpgmain.bas"
9000 OB=&HD000:GOSUB 50000
9005 RESTORE 60000
9010 READ A$:IF A$="**" GOTO 9060
9020 A=ASC(A$)*8:FOR I=A TO A+7
9030 READ A$:VPOKE BASE(7)+I,VAL(A$)
9040 READ A$:VPOKE BASE(6)+I,VAL(A$)
9050 NEXT I:GOTO 9010
9060 GOSUB 50100
9070 RESTORE 61000:FOR J=0 TO 7:READ B$
9080 A$="":FOR I=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("
&H"+MID$(B$,I*2+1,2))):NEXT I
9090 SPRITE$(J)=A$:NEXT J
9100 RETURN
50000 'SCREEN 1.5 ｾｯﾃｲ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
50010 SCREEN 1
50020 VDP(0)=VDP(0) AND &HF1 OR 2
50030 VDP(1)=VDP(1) AND &HE7
50035 VDP(3)=255
50040 I=OB:RESTORE 50200
50050 READ A$:IF A$<>"*" THEN POKE I,VAL
("&H"+A$):I=I+1:GOTO 50050
50060 DEF USR=OB:A=USR(0):RETURN
50100 I=OB:RESTORE 50150
50110 READ A$:IF A$<>"*" THEN POKE I,VAL
("&H"+A$):I=I+1:GOTO 50110
50120 O=VAL("&H"+LEFT$(HEX$(OB),2))
50130 POKE OB+8,O
50140 DEF USR=OB:A=USR(0):RETURN
50150 DATA 21,00,00,11,00,08,CD,0F
50160 DATA D0,21,00,20,11,00,28,01
50170 DATA 00,10,CD,4A,00,EB,CD,4D
50180 DATA 00,EB,13,23,0B,78,B1,20
50190 DATA F1,C9,*
50200 DATA 21,00,20,01,00,08,3E,F0
50210 DATA C3,56,00,*
60000 ' CHARACTER DATA
60010 DATA ".":' ﾘｸ
60020 DATA &b11111011,&h68
60030 DATA &b10111111,&h68
60040 DATA &b11111111,&h68
60050 DATA &b11111101,&h68
60060 DATA &b11110111,&h68
60070 DATA &b01111111,&h68
60080 DATA &b11111101,&h68
60090 DATA &b11011111,&h68
60100 DATA "#":'ｳﾐ
60110 DATA &B11110011,&H57
60120 DATA &B11111111,&H57
60130 DATA &B00111111,&H57
60140 DATA &B11111111,&H57
60150 DATA &B11100111,&H57
60160 DATA &B11111111,&H57
60170 DATA &B11111100,&H57
60180 DATA &B10011111,&H57
60190 DATA "$":'ﾀﾃﾓﾉ
60200 DATA &B11100111,&H6F
60210 DATA &B11000011,&H6E
60220 DATA &B10000001,&H6E
60230 DATA &B00000000,&H6E
60240 DATA &B10000001,&H61
60250 DATA &B10000001,&H6E
60260 DATA &B10000001,&H6E
60270 DATA &B10000001,&H61
60280 DATA "%":'ﾔﾏ
60290 DATA &B11100111,&H61
60300 DATA &B10011011,&H61
60310 DATA &B10011001,&H61
60320 DATA &B00111101,&H61
60330 DATA &B10110100,&H61
60340 DATA &B01110010,&H61
60350 DATA &B01011010,&H61
60360 DATA &B10101101,&H61
60370 DATA "&":'ﾔﾏ
60380 DATA &B11000011,&H62
60390 DATA &B10000001,&H62
60400 DATA &B00000000,&H62
60410 DATA &B00000000,&H6C
60420 DATA &B10000001,&H6C
60430 DATA &B11100111,&H68
60440 DATA &B11100111,&H68
60450 DATA &B11000011,&H68
60460 DATA "@":'ｲﾜ
60470 DATA &B11000011,&H6F
60480 DATA &B10000001,&H6F
60490 DATA &B00001111,&HFE
60500 DATA &B00000011,&HFE
60510 DATA &B00000000,&H6E
60520 DATA &B00000000,&H6E
60530 DATA &B10000001,&H1E
60540 DATA &B10000001,&H61
60550 DATA "=":'ﾊｼ
60560 DATA &B01111110,&H61
60570 DATA &B01111110,&HB1
60580 DATA &B01111110,&HB1
60590 DATA &B01111110,&HB1
60600 DATA &B01111110,&HB1
60610 DATA &B01111110,&HB1
60620 DATA &B01111110,&HB1
60630 DATA &B01111110,&H61
60640 DATA "**":'END MARK
61000 ' ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ
61010 'ｳｴ
61020 DATA 183C3C18003C5A00
61030 DATA 0000006 6BD002466
61040 'ﾐｷﾞ
61050 DATA 381020000002C1000
61060 DATA 00081C183C106E66
61070 'ｼﾀ
61080 DATA 18240000003C5A00
61090 DATA 00183C7EBD002466
61100 'ﾋﾀﾞﾘ
61110 DATA 1C08040000340800
61120 DATA 001038183C087666
```

RPGMAIN. BAS

```
1 CLEAR 7000:CLS
4 DEFINT A-Z:DIM MB$(5),MA$(63),IN$(12),
IP(12),IE(12),IT(7),EU(35),MS$(11)
5 DIM EN$(10),EH(10),ES(10),EF(10),ED(10
),EX(10),EG(10)
6 DIM TW$(6),TH(6),TF$(6),IL(11),TX(6),T
Y(6)
7 OPEN"map.dat"FOR INPUT AS #1:A$=INPUT$
(7,1):FOR I=0 TO 63:MA$(I)=INPUT$(64,1):
NEXT I:CLOSE
9 X=54:Y=8:WY=18:HP=10:HM=HP:ST=3:DF=3:D
X=3:LV=1:EX=0:GP=0:IV=0:BO=0:GOSUB 3600
11 TW=0
12 RESTORE 30000:FOR I=0 TO 12:READ IN$(
I),IP(I),IE(I):NEXT
13 IM=0
14 RESTORE 30100:FOR I=0 TO 10
15 READ EN$(I),EH(I),ES(I),EF(I),ED(I),E
X(I),EG(I):NEXT I
16 RESTORE 31000:FOR I=0 TO 35:READ EU(I
):NEXT I
17 RESTORE 32000:FOR I=0 TO 6:READ TW$(I
),TH(I),TF$(I),TX(I),TY(I):NEXT I
18 RESTORE 33000:FOR I=0 TO 11:READ MS$(
I):NEXT I
19 PUT SPRITE 0,(48,39),1,4:PUT SPRITE 1
,(48,39),11,5
20 GOSUB 5000:GOSUB 3200:GOSUB 10000:GOT
O 4000
1000 '
1010 LOCATE 1,11:PRINT"  ﾀﾀｶｳ"
1020 LOCATE 1,12:PRINT"  ﾆｹﾞﾙ"
1030 LOCATE 1,13:PRINT"  ｱｲﾃﾑ"
1040 CY=0:CX=1:CA=11:CM=2
1050 GOSUB 1500:IF C=0 GOTO 1050
1060 RETURN
1500 '
1510 IF STRIG(0) OR INKEY$<>"" GOTO 1510
1520 A=STICK(0):IF A=AA THEN A=0 ELSE AA
=A
1525 LOCATE CX,CY+CA:PRINT" ";
1530 IF A=1 AND CY>0 AND CM>0 THEN CY=CY
-1
1540 IF A=5 AND CY<CM THEN CY=CY+1
1550 LOCATE CX,CY+CA:PRINT">";
1560 IF INKEY$=CHR$(13) THEN C=0:RETURN
1570 IF STRIG(0)=0 GOTO 1520
1580 C=CY+1
1590 RETURN
2000 DY=0:NF=0
2005 GOSUB 10000
2006 M$=EN$(EN)+"ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!":GOSUB 3000
2007 IF DX<ED THEN M$="ｺﾁﾗｶﾞ ﾐｶﾞﾜｴﾙﾏｴﾆ ｺ
ｳｹﾞｷｼﾃｷﾀ!":GOSUB 3000:GOTO 2050
2010 GOSUB 1000
2020 ON C GOSUB 2500,2600,2700
2025 IF NF THEN GOSUB 3100:RETURN
2030 IF EH<=0 GOTO 2100
2050 GOSUB 2900
2055 IF HP<=0 THEN HP=0
2060 GOSUB 3600
2065 IF HP=0 GOTO 3700
2070 GOTO 2010
2100 BO=0:EH=0
2105 PLAY"O5T250S10M50L32CEDFEGFB
2110 M$=EN$(EN)+"ｦ ﾀｵｼﾀ!":GOSUB 3000
2120 M$=STR$(EG(EN))+"GOLD ﾃﾆｲﾚﾀ!":GOSUB
 3000
2130 M$="ｹｲｹﾝﾁｶﾞ "+STR$(EX(EN))+"ﾌｴﾀ!":GO
SUB 3000
2140 GP=GP+EG(EN):EX=EX+EX(EN)
2150 GOSUB 3600
2160 IF (EX>=EU(LV-1)) AND LV<27 GOTO 22
00
2170 GOSUB 3100:RETURN
2200 PLAY"s0m6000t150o4l16g8ggo5c8v15c2"
,"s0m6000t150o4l16b8o5cde8v15e2","s0m600
0t150o5l16d8ddr8l32o3cdefgabo4cdefgabo5c
2210 GOSUB 3100
2220 M$="ﾚﾍﾞﾙｶﾞ ｱｶﾞｯﾀ!":GOSUB 3000
2230 LV=LV+1:GOSUB 3100
2240 A=INT(RND(1)*6)+2:M$="HPｶﾞ "+STR$(A)
+"ｱｶﾞｯﾀ!":HM=HM+A:GOSUB 3000:GOSUB 3100
2250 A=INT(RND(1)*3)+1:M$="ﾂﾖｻｶﾞ "+STR$(A
)+"ｱｶﾞｯﾀ!":ST=ST+A:GOSUB 3000:GOSUB 3100
2260 A=INT(RND(1)*3)+1:M$="ﾎﾞｳｷﾞｮﾘｮｸｶﾞ "+
STR$(A)+"ｱｶﾞｯﾀ!":DF=DF+A:GOSUB 3000:GOSU
B 3100
2270 A=INT(RND(1)*3)+1:M$="ｽﾊﾞﾔｻｶﾞ "+STR$
(A)+"ｱｶﾞｯﾀ!":DX=DX+A:GOSUB 3000:GOSUB 31
00
2280 GOTO 2150
2500 M$="ｱﾅﾀﾉ ｺｳｹﾞｷ!":GOSUB 3000
2510 IF ED>DX THEN IF INT(RND(1)*(ED-DX)
/DX) THEN M$="ﾐｽ! ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀｴﾗﾚﾅｲ!":GOSU
B 3000:RETURN
2520 PLAY"O4T250S8M100L32A#AG#G
2530 FOR I=1 TO 4:COLOR,,8:FOR J=1 TO 10
:NEXT J:COLOR,,0:FOR J=1 TO 10:NEXT J,I
2540 AT=INT(RND(1)*ST/10)+ST
2550 AD=INT(RND(1)*EF/10)
2555 IF RND(1)<.01 THEN M$="ﾋｯｻﾂﾉ ｲﾁｹﾞｷ!
!":GOSUB 3000:AT=AT*2
2556 IF BO=1 THEN M$="ｼｶｼ ﾀﾞﾒｰｼﾞﾊ ｷｲﾃﾅｲ!
":GOSUB 3000:RETURN
2560 IF AT-AD<=0 THEN M$="ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀｴﾗﾚﾅ
ｲ!":GOSUB 3000:RETURN
2570 M$=STR$(INT((AT-AD)/4)+1)+"ﾎﾟｲﾝﾄﾉ ﾀ
ﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀｴﾀ!":GOSUB 3000:EH=EH-INT((AT-A
D)/4+1):RETURN
2600 M$="ｱﾅﾀﾊ ﾆｹﾞﾀﾞｼﾀ!":GOSUB 3000
2610 IF RND(1)<.3 OR BO THEN M$="ｼｶｼ ｼｯﾊ
ﾟｲｼﾀ!":GOSUB 3000:RETURN
2620 IF (ED<=DX) GOTO 2640
2630 IF RND(1)*(ED-DX)/DX>.5 THEN M$="ｼｶ
ｼ ﾏﾜﾘｺﾏﾚﾀ!":GOSUB 3000:RETURN
2640 NF=1:RETURN
2700 '
2710 IF IM=0 THEN M$="ﾂｶｳ ｱｲﾃﾑｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ":
GOSUB 3000:GOSUB 3400:RETURN 2010
2720 GOSUB 3300:GOSUB 3400:IF C=0 THEN R
ETURN 2010
2730 ON IT(C-1)+1 GOTO 2740,2770,2780,27
90,2790,2790,2790,2790,2790,2790,2790,27
```

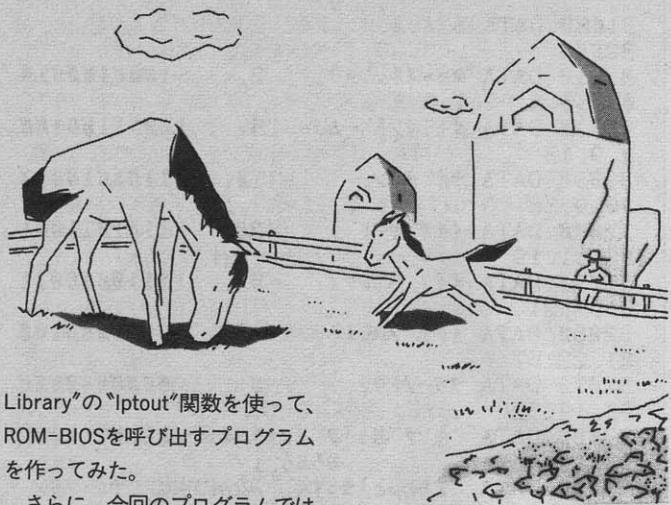
```
90,2800
2740 HP=HP+30
2750 IF HP>HM THEN HP=HM
2760 GOSUB 4700:GOSUB 3600:M$="ﾀｲﾘｮｸｶﾞ  ｶ
ｲﾌｸｼﾀ":GOSUB 3000:RETURN
2770 HP=HP+100:GOTO 2750
2780 HP=HM:GOTO 2760
2790 M$="ﾅﾆﾓ ｵｺﾗﾅｶｯﾀ":GOSUB 3000:RETURN
2800 IF BO<>1 GOTO 2790
2810 M$="ﾍﾋﾞﾒﾀ｢そっ それは･･･｣":GOSUB 3000:M$
="  ":GOSUB 3000:M$="!":GOSUB 3000:BO=2:
GOSUB 3100:RETURN
2900 M$=EN$(EN)+"ﾉ ｺｳｹﾞｷ!":GOSUB 3000
2910 IF DX>ED THEN IF INT(RND(1)*(DX-ED)
/ED) THEN M$="ﾐｽ! ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｳｹﾅｲ!":GOSUB 3
000:RETURN
2920 PLAY"O3T250S8M100L32GG#AA#B
2930 FOR I=1 TO 4:COLOR,,4:FOR J=1 TO 10
:NEXT J:COLOR,,0:FOR J=1 TO 10:NEXT J,I
2940 AT=INT(RND(1)*ES/10)+ES
2950 AD=INT(RND(1)*DF/10)
2960 IF AT-AD<=0 THEN M$="ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｳｹﾅｲ!"
:GOSUB 3000:RETURN
2970 M$=STR$(INT((AT-AD)/4)+1)+"ﾎﾟｲﾝﾄﾉ ﾀ
ﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｳｹﾀ!":GOSUB 3000:HP=HP-INT((AT-AD
)/4+1):RETURN
3000 '
3010 LOCATE 1,DY+WY
3020 FOR I=1 TO LEN(M$):PRINTMID$(M$,I,1
);
3030 FOR J=1 TO 10:NEXT J,I
3040 PRINT:MB$(DY)=LEFT$(M$+SPACE$(28),2
8)
3050 IF DY<4 THEN DY=DY+1:RETURN
3060 FOR I=0 TO 3:MB$(I)=MB$(I+1):LOCATE
 1,I+WY:PRINTMB$(I):NEXT
3070 LOCATE 1,WY+4:PRINTSPACE$(28);
3080 RETURN
3100 IF STRIG(0) GOTO 3100
3105 LOCATE 15,22:PRINT"♥";
3110 IF STRIG(0) GOTO 3140
3120 LOCATE 15,22:PRINT" ";
3130 IF STRIG(0)=0 GOTO 3105
3140 LOCATE 15,22:PRINT" ";
3145 IF STRIG(0) GOTO 3145
3150 RETURN
3200 '
3210 FOR I=0 TO 7
3220 LOCATE 16,I+9
3230 IF IM=<I THEN PRINTSPACE$(14); ELSE
 PRINTIN$(IT(I));SPACE$(14-LEN(IN$(IT(I)
)));
3240 NEXT I
3250 RETURN
3300 '
3310 CY=0:CX=14:CA=9:CM=IM-1:GOTO 1500
3400 '
3410 FOR I=9 TO 16:LOCATE 14,I:PRINT" ";
:NEXT:RETURN
3600 LOCATE 16,1:PRINT"LV:";LV;"   ";
3610 LOCATE 16,2:PRINT "HP:";STR$(HP);"/
";STR$(HM);"   ";
3620 LOCATE 16,3:PRINT"ST:";ST;"   ";
3630 LOCATE 16,4:PRINT"DF:";DF;"   ";
3640 LOCATE 16,5:PRINT"DX:";DX;"   ";
3650 LOCATE 16,6:PRINT"EXP:";EX;"   ";
3660 LOCATE 16,7:PRINT"GOLD:";GP;"   ";
3670 RETURN
3700 '
3710 COLOR ,,8:M$="ｱﾅﾀﾊ ｼﾝﾃﾞ ｼﾏｯﾀ･･･":GOS
UB 3000:GOSUB 3100
3720 GP=INT(GP/2):X=TX(TW)+1:Y=TY(TW):HP
=HM:GOSUB 5000
3730 COLOR ,,0:GOSUB 3600:RETURN
4000 X1=X:Y1=Y:IF STRIG(0) GOTO 4100
4001 A$=INKEY$
4010 A=STICK(0):IF(A AND 1)=0 GOTO 4000
4015 X=X+(A=7)-(A=3):Y=Y+(A=1)-(A=5)
4016 PUT SPRITE 0,(48,39),1,A-1:PUT SPRI
TE 1,(48,39),11,A
4020 X=X-(X<4)+(X>59):Y=Y-(Y<4)+(Y>59)
4030 Z$=MID$(MA$(Y),X,1)
4040 IF INSTR("%@#",Z$) THEN X=X1:Y=Y1
4050 IF X1=X AND Y1=Y GOTO 4000
4055 IF Z$="$" GOTO 7000
4060 GOSUB 5000
4070 IF RND(1)<.1 THEN GOSUB 6000
4080 GOTO 4000
4100 GOSUB 4800:IF C=0 THEN GOSUB 6100:G
OTO 4000
4110 ON C GOTO 4200,4500
4200 '
4210 IF IM=0 THEN M$="ﾂｶｳ ｱｲﾃﾑｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ":
GOSUB 4600:GOTO 4000
4220 GOSUB 3300:IF C=0 THEN GOSUB 3400:G
OTO 4100
4230 ON IT(C-1)+1 GOTO 4240,4270,4280,43
00,4290,4290,4290,4290,4290,4290,4290,42
90,4290
4240 HP=HP+30
4250 IF HP>HM THEN HP=HM
4260 GOSUB 4700:GOSUB 3600:M$="ﾀｲﾘｮｸｶﾞ  ｶ
ｲﾌｸｼﾀ":GOSUB 4600:GOTO 4000
4270 HP=HP+100:GOTO 4250
4280 HP=HM:GOTO 4260
4290 M$="ﾅﾆﾓ ｵｺﾗﾅｶｯﾀ":GOSUB 4600:GOTO 40
00
4300 PLAY"V15L1604C05C06C04C#05C#06C#04D
05D06D04D#05D#06D#
4310 FOR I=1 TO 200:COLOR ,,7:COLOR ,,0:
NEXT I:X=TX(TW)+1:Y=TY(TW):GOSUB 5000
4320 GOSUB 4700:GOSUB 3400:GOSUB 6100:GO
TO 4000
4500 '
4510 IF IM=0 THEN M$="ｽﾃﾙ ｱｲﾃﾑｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ":
GOSUB 4600:GOTO 4000
4520 GOSUB 3300:IF C=0 THEN GOTO 4100
4530 ON IT(C-1)+1 GOTO 4540,4540,4540,45
40,4570,4570,4570,4570,4560,4560,4560,45
60,4550
4540 GOSUB 4700:M$=IN$(IT(C-1))+"ｦ ｽﾃﾀ":
GOSUB 4600:GOTO 4000
4550 M$="｢ｲﾔ､ﾔｯﾊﾟﾘ ｺﾚｦ ｽﾃﾙﾉﾊ ﾖｿｳ｣":GOSUB
 4600:GOTO 4000
4560 ST=ST-IE(IT(C-1)):GOSUB 3600:GOTO 4
540
4570 DF=DF-IE(IT(C-1)):GOSUB 3600:GOTO 4
540
```

```
4600 DY=0:GOSUB 3000:GOSUB 3100:GOSUB 10
000
4610 GOSUB 6100:GOTO 3400
4700 '
4710 IM=IM-1
4720 IF IM=C-2 THEN RETURN
4730 FOR I=C TO IM:IT(I-1)=IT(I):NEXT:GO
TO 3200
4800 '
4810 LOCATE 1,11:PRINT"アイテム ヲ"
4820 LOCATE 1,12:PRINT"  ツカウ"
4830 LOCATE 1,13:PRINT"  ステル"
4840 CY=0:CX=1:CA=12:CM=1:GOTO 1500
5000 LOCATE 1,1
5010 FOR I=Y-4 TO Y+4
5020 PRINTTAB(1);MID$(MA$(I),X-4,9)
5030 NEXT I
5050 RETURN
6000 '
6005 EN=VAL("&H"+CHR$(VPEEK(&H8FFF+Y*64+
X)))-1:IF EN<0 THEN RETURN
6010 EH=EH(EN)+INT(RND(1)*EH(EN)*.1)
6020 ES=ES(EN)+INT(RND(1)*ES(EN)*.1)
6030 EF=EF(EN)+INT(RND(1)*EF(EN)*.1)
6040 ED=ED(EN)+INT(RND(1)*ED(EN)*.1)
6060 GOSUB 2000
6070 GOSUB 10000
6080 '
6100 FOR I=10 TO 16:LOCATE 0,I:PRINTSPAC
E$(15);:NEXT
6110 RETURN
7000 '
7010 FOR I=1 TO 9:LOCATE 1,I:PRINTSPACE$
(9);:NEXT I
7020 GOSUB 10000:DY=0
7030 PUT SPRITE 0,(0,208)
7040 FOR I=0 TO 5
7050 IF Y=TY(I) THEN TW=I:GOTO 7100
7060 NEXT I
7065 LOCATE 1,1:PRINT TW$(6);
7070 M$="ヘビ゛メタ!きさまが゛ ひめをたすけようとかいう すも":GO
SUB 3000
7075 M$="        うとりか.よく ここまで゛たど゛りついた":GOS
UB 3000
7080 M$="        ものだ゛な.しかし おまえに わしが゛ た":GO
SUB 3000
7085 M$="        おせるかな?":GOSUB 3000:GOSUB
3100
7090 EN=10:BO=1:GOSUB 6010
7095 IF BO THEN BO=0:GOTO 7170 ELSE RUN"
ENDING.BAS"
7100 LOCATE 1,1:PRINT TW$(TW);
7110 LOCATE 1,3:PRINT"  マチヲ デ゛ル"
7120 LOCATE 1,4:PRINT"  ド゛ウグ゛ヤヘ イク"
7130 LOCATE 1,5:PRINT"  ヤド゛ヤヘ イク"
7135 LOCATE 1,6:PRINT"  ハナス"
7140 CY=0:CX=1:CA=3:CM=3
7150 GOSUB 1500:IF C=0 GOTO 7150
7160 ON C GOTO 7170,7200,7500,7700
7170 GOSUB 7900:GOSUB 10000:GOSUB 5000:P
UT SPRITE 0,(48,39),1,4:PUT SPRITE 1,(48
,39),11,5:GOTO 4000
7200 '
7210 IB=0:GOSUB 7900
7220 FOR I=0 TO 11:IF MID$(TF$(TW),I+1,1
)="1" THEN IL(IB)=I:IB=IB+1
7230 NEXT I
7240 M$="ド゛ウグ゛ヤヘ ヨウコソ.":GOSUB 3000
7250 IF IB=0 GOTO 7300
7255 M$="ゴ゛ヨウハ ナンデ゛スカ?":GOSUB 3000
7260 LOCATE 1,3:PRINT"  ウル"
7270 LOCATE 1,4:PRINT"  カウ"
7280 CY=0:CX=1:CA=3:CM=1:GOSUB 1500
7290 ON C+1 GOTO 7490,7300,7390
7300 IF IM=0 THEN M$="ナニモ オモチデ゛ ナイヨウデ゛スカ
゛.":GOSUB 3000:GOTO 7440
7305 GOSUB 7900:M$="ナニヲ ウリニナラレマスカ?":GOSU
B 3000
7310 GOSUB 3300:IF C=0 GOTO 7440
7320 S=INT(IP(IT(C-1))/2)
7321 IF S=0 THEN M$="ソレハチョット ヒキトレマセン.":G
OSUB 3000:GOTO 7440
7322 M$=IN$(IT(C-1))+"ハ"+STR$(S)+"GOLDデ゛
ス.":GOSUB 3000
7330 M$="ヨロシイデ゛スカ?":GOSUB 3000
7340 CC=C:GOSUB 8000
7370 GOSUB 3400:GOSUB 7900:IF C<>1 GOTO
7440
7371 IF IT(CC-1)>3 AND IT(CC-1)<8 THEN D
F=DF-IE(IT(CC-1)):GOSUB 3600:GOTO 7373
7372 IF IT(CC-1)>7 AND IT(CC-1)<12 THEN
ST=ST-IE(IT(CC-1)):GOSUB 3600
7373 C=CC:GOSUB 4700:GP=GP+S:GOSUB 3600:
M$="アリガ゛トウ ゴ゛ザ゛イマシタ.":GOSUB 3000
7380 GOTO 7440
7390 GOSUB 7900:M$="ナニヲ オカイアゲ゛ニナリマスカ?":G
OSUB 3000
7400 FOR I=1 TO IB:LOCATE 1,I+2:PRINTIN$
(IL(I-1))+SPACE$(10-LEN(IN$(IL(I-1))));M
ID$(STR$(IP(IL(I-1))),2);:NEXT I
7401 CY=0:CX=0:CA=3:CM=IB-1:GOSUB 1500
7402 IF C=0 GOTO 7440
7403 IF GP<IP(IL(C-1)) THEN M$="ザ゛ンネンデ゛ス
カ゛ オカネカ゛タリマセン.":GOSUB 3000:GOTO 7440
7404 IF IL(C-1)<4 OR IL(C-1)>7 GOTO 7413
7405 IF IM=0 GOTO 7412
7406 FOR CI=1 TO IM:IF IT(CI-1)<4 OR IT(
CI-1)>7 THEN NEXT CI:GOTO 7412
7407 IF IL(C-1)=IT(CI-1) THEN M$="モウ オナシ
゛モノヲ モッテオラレルヨウデ゛スカ゛.":GOSUB 3000:GOTO 74
40
7408 IF IL(C-1)<IT(CI-1) THEN M$="モットイイホ
゛ウグ゛ヲ オモチシ゛ャナイデ゛スカ.":GOSUB 3000:GOTO 744
0
7409 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"デ゛スネ":G
OSUB 3000:S=INT(IP(IT(CI-1))/2):M$="デ゛ハ
イマモッテイル "+IN$(IT(CI-1))+"ヲ":GOSUB 3000:M
$=STR$(S)+"GOLDデ゛オヒキトリシマス.":GOSUB 3000:M
$="イイデ゛スカ?":GOSUB 3000
7410 CC=C:GOSUB 8000
7411 IF C=1 THEN GP=GP-IP(IL(CC-1))+S:DF
=DF-IE(IT(CI-1))+IE(IL(CC-1)):IT(CI-1)=I
L(CC-1):GOTO 7435 ELSE 7440
7412 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"デ゛ ヨロシイ
デ゛スネ?":GOSUB 3000:CC=C:GOSUB 8000:IF C=1
 THEN IT(IM)=IL(CC-1):IM=IM+1:GP=GP-IP(I
L(CC-1)):DF=DF+IE(IL(CC-1)):GOTO 7435 EL
SE 7440
```

```
7413 IF IL(C-1)<8 OR IL(C-1)>11 GOTO 742
2
7414 IF IM=0 GOTO 7421
7415 FOR CI=1 TO IM:IF IT(CI-1)<8 OR IT(
CI-1)>11 THEN NEXT CI:GOTO 7421
7416 IF IL(C-1)=IT(CI-1) THEN M$="ﾓｳ ｵﾅｼ
ﾞﾓﾉｦ ﾓｯﾃｵﾗﾚﾙﾖｳﾃﾞｽｶﾞ.":GOSUB 3000:GOTO 74
40
7417 IF IL(C-1)<IT(CI-1) THEN M$="ﾓｯﾄｲｲﾌ
ﾞｷｦ ｵﾓﾁｼﾞｬﾅｲﾃﾞｽｶ.":GOSUB 3000:GOTO 7440
7418 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"ﾃﾞｽﾈ":G
OSUB 3000:S=INT(IP(IT(CI-1))/2):M$="ﾃﾞﾊ
ｲﾏﾓｯﾃｲﾙ "+IN$(IT(CI-1))+"ｦ":GOSUB 3000:M
$=STR$(S)+"GOLDﾃﾞｵﾋｷﾄﾘｼﾏｽ.":GOSUB 3000:M
$="ｲｲﾃﾞｽｶ?":GOSUB 3000
7419 CC=C:GOSUB 8000
7420 IF C=1 THEN GP=GP-IP(IL(CC-1))+S:ST
=ST-IE(IT(CI-1))+IE(IL(CC-1)):IT(CI-1)=I
L(CC-1):GOTO 7435 ELSE 7440
7421 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"ﾃﾞ ﾖﾛｼｲ
ﾃﾞｽﾈ?":GOSUB 3000:CC=C:GOSUB 8000:IF C=1
 THEN IT(IM)=IL(CC-1):IM=IM+1:GP=GP-IP(I
L(CC-1)):ST=ST+IE(IL(CC-1)):GOTO 7435 EL
SE 7440
7422 IF IM=8 THEN M$="ﾓﾁﾓﾉｶﾞ ｲｯﾊﾟｲﾉ ﾖｳﾃﾞ
ｽ.":GOSUB 3000:M$="ｳﾙｶ ｽﾃﾙｶｼﾃｸﾀﾞｻｲ.":GOS
UB 3000:GOTO 7440
7423 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+"ﾃﾞ ﾖﾛｼｲ
ﾃﾞｽﾈ?":GOSUB 3000
7424 CC=C:GOSUB 8000
7430 IF C=1 THEN IT(IM)=IL(CC-1):IM=IM+1
:GP=GP-IP(IL(CC-1))
7435 GOSUB 3200:GOSUB 3600:M$="ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞ
ｻﾞｲﾏｼﾀ.":GOSUB 3000
7440 GOSUB 7900:M$="ﾎｶﾆ ｺﾞﾖｳﾊ ｱﾘﾏｽｶ?":GO
SUB 3000
7450 GOSUB 8000
7480 GOSUB 7900:IF C=1 GOTO 7255
7490 M$="ﾏﾀﾉ ｵｺｼｦ ｵﾏﾁｼﾃｵﾘﾏｽ.":GOSUB 3000
:GOTO 7100
7500 '
7510 GOSUB 7900
7520 M$="ﾀﾋﾞﾋﾞﾄﾉ ﾔﾄﾞﾔﾍ ﾖｳｺｿ.":GOSUB 3000
7530 M$="ﾋﾄﾊﾞﾝ"+STR$(TH(TW))+"GOLDﾃﾞｽ.":
GOSUB 3000:M$="ｵﾄﾏﾘﾆ ﾅﾘﾏｽｶ?":GOSUB 3000
7540 GOSUB 8000
7570 IF C=0 OR C=2 THEN M$="ｿｳﾃﾞｽｶ.ｿﾚﾃﾞﾊ
 ｵｷｦﾂｹﾃ.":GOSUB 3000:GOTO 7100
7580 IF GP<TH(TW) THEN M$="ｻﾞﾝﾈﾝﾃﾞｽｶﾞ ｵｶ
ﾈｶﾞ ﾀﾘﾅｲﾖｳﾃﾞｽ.":GOSUB 3000:GOTO 7100
7590 M$="ﾃﾞﾊ ｺﾞﾕｯｸﾘ･･･":GOSUB 3000:GP=GP
-TH(TW):HP=HM
7600 GOSUB 3100:GOSUB 3600
7610 M$="ｵﾊﾖｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ.":GOSUB 3000:M$="ｷ
ｦﾂｹﾃ ｲｯﾃﾗｯｼｬｲﾏｾ.":GOSUB 3000:GOTO 7100
7700 IF IV=0 AND TW=4 GOTO 7740
7710 M$=MS$(TW*2):GOSUB 3000
7720 M$=MS$(TW*2+1):GOSUB 3000
7730 GOTO 7100
7740 M$="ﾌｫｰｸ｢こんな ﾍﾟﾝﾀﾞﾝﾄを ひろったんだ が ":GO
SUB 3000
7750 M$="        おいらにゃ いらねえから やるよ.":GOSUB 3
000
7760 IF IM=8 THEN M$="ﾌｫｰｸ｢･･･ と おもったが
もちきれないね.｣":GOSUB 3000:GOTO 7100
7770 IT(IM)=12:IM=IM+1:GOSUB 3200:IV=1:G
OTO 7100
7900 FOR I=3 TO 10:LOCATE 0,I:PRINTSPACE
$(16);:NEXT I:RETURN
8000 LOCATE 1,3:PRINT"  ﾊｲ"
8010 LOCATE 1,4:PRINT"  ｲｲｴ"
8020 CY=0:CX=1:CA=3:CM=1:GOTO 1500
10000 LOCATE 0,17
10010 PRINT"┌──────────────────────────
┐";
10020 FOR I=1 TO 5
10030 PRINT"│";SPACE$(28);"│";
10040 NEXT
10050 PRINT"└──────────────────────────
┘";:VPOKE BASE(5)+&H2FE,&H1B
10060 RETURN
30000 '
30005 DATA やくそう,5,0
30010 DATA やくそう2,20,0
30015 DATA やくそうturboR,50,0
30020 DATA まほうのしお,50,0
30025 DATA ぬののまわし,10,5
30030 DATA かわのまわし,30,10
30035 DATA てつのまわし,100,20
30040 DATA ひかりのまわし,500,50
30045 DATA ぐんて,15,5
30050 DATA ﾒﾘｹﾝｻｯｸ,40,10
30055 DATA てつのつめ,200,20
30060 DATA ひかりのはりて,1000,50
30065 DATA ﾋﾟｰｽのﾍﾟﾝﾀﾞﾝﾄ,0,0
30100 '
30110 '      NAME          HP        STR
DEF      DEX       EXP      GOLD
30120 DATA ｽﾘｬｰﾑ,          10,       1,
1,       1,        1,       1
30130 DATA ｺﾎﾞﾙﾄﾞ,         15,       3,
3,       3,        2,       2
30140 DATA ﾄﾛｰﾙ,           25,       8,
8,       8,        4,       4
30150 DATA えびふりゃあ,   30,       13,
13,      12,       7,       8
30160 DATA さむいのきらい,  40,      18,      1
8,       14,       10,      15
30170 DATA ﾏﾝﾃｨｺｱ,         50,       24,
24,      20,       20,      30
30180 DATA ﾐﾉﾀｳﾛｽ,         60,       28,
30,      26,       30,      50
30190 DATA ｹﾝﾀｳﾛｽ,         70,       32,
36,      32,       50,      80
30200 DATA ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,         80,       36,
42,      36,       80,      120
30210 DATA ﾌﾞﾗｯｸおすもう,  90,       40,
48,      40,       100,     200
30220 DATA わるいへﾋﾞﾒﾀ,   200,      44,
54,      44,       10000,   10000
31000 '
31010 DATA 5,12,22,35,50
31020 DATA 70,100,140,190,250
31030 DATA 320,400,500,640,800
31040 DATA 1000,1300,1700,2200,2800
31050 DATA 3500,4300,5200,6200,7500
31060 DATA 8000,8600,9500,10500,12000
31070 DATA 14000,16500,19500,23000,27000
```

```
31080 DATA 32000
32000 '
32010 DATA キャッスルジョウ,    2,      1000100010
00,53,8
32020 DATA オモテサンドーム,    5,    10011100100
0,9,13
32030 DATA ナガタウン,       10,    1101010011
00,9,38
32040 DATA イチガヤード,      20,    1101011001
00,51,19
32050 DATA イイダバシティ,    50,    11110010011
0,58,21
32060 DATA イケブクロード,    100,   0111000100
01,22,57
32070 DATA タワーノトウ,       0,     0000000000
00,10,52
33000 DATA "キングおう「プリンセスひめが  さらわれて しまった
33010 DATA "               おろおろ。」
33020 DATA "まちのひと「まっすぐ  みなみにいけば  ナガタウン
33030 DATA "               が  あるわ。」
33040 DATA "まちのひと「ひがしに ある はしをわたったら きたに
33050 DATA "               いけば  イチガヤードよ。
33060 DATA "まちのひと「ピースのペンダントがないと ヘビ
33070 DATA "               メタには かてないよ。」
33080 DATA "フォーク「ペンダントは きにいってくれたかい?」
33090 DATA
33100 DATA "まちのひと「イイダバシティには もういったかい?
33110 DATA "               イチガヤードの ちかくだよ。」
```

ENDING. BAS

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,0,0
20 OPEN"grp:"AS #1
30 Y=0
40 READ A$:IF A$="*" GOTO 80
50 PSET(8,192),0:PRINT#1,A$
60 FOR I=1 TO 8:COPY(8,2)-(247,201)TO(8,
0):NEXT I
70 GOTO 40
80 GOTO 80
1000 DATA " マッスルおすもうは ヘビメタを たおし プリンセス
1010 DATA "ひめを たすけることに せいこうした。
1020 DATA " プリンセスひめは いった。
1030 DATA "「わたし こんなめに あうぐらいだったら こんどか
1040 DATA " ら ひとのあしをふんだりしたら あやまるように する
1050 DATA " わ。ありがとう マッスルおすもうさん。」
1060 DATA " ひめの たかびしゃな ところに ひかれていた マッス
1070 DATA "ルおすもうは ちょっとなやんだが、
1080 DATA "「いや、きみさえぶじなら それでいいんだよ。」
1090 DATA "と よびとめる ひめの こえをあとに ひとり タワーの
1100 DATA "とうを あとにした。
1110 DATA "・・・ すうじつご、マッスルおすもうが  キングお
1120 DATA "うの もとに たいきんをもって あらわれた。
1130 DATA "「これは モンスターから かちとった おかねです。これ
1140 DATA " を しゃっきんに あててください。」
1150 DATA " おうは いった。
1160 DATA "「おお、マッスルおすもうよ。プリンセスひめを たすけ
1170 DATA " てくれたばかりではなく しゃっきんまで  かたが
1180 DATA " わりしてくれると いうのか。じたいがじたいじゃ
1190 DATA " から ありがたく いただくとするぞ。 かわりにと
1200 DATA " いっては なんだが  わしも そなたの のぞみを
1210 DATA " なにか かなえて やろうぞ。なにか ひとつ のぞむ
1220 DATA " がよい。ただし かねが  かかるのは だめじゃ
1230 DATA " ぞ。」
1240 DATA "「では プリンセスひめを わたしに ください。」
1250 DATA "「おお、それはよい かんがえじゃ。わしにも あとつ
1260 DATA " ぎが  できるでの。プリンセスひめは どう
1270 DATA " じゃ?」
1280 DATA "「わたし・・・」
1290 DATA " プリンセスひめは ほおをあからめ いった。
1300 DATA "「わたし・・・ ほっそりしたひとが  すきなの。ごめん
1310 DATA " なさい。」
1320 DATA
1330 DATA " かくして、キングダムおうこくに へいわが  もど
1340 DATA "った。そのかげで  ひそかに ダイエットをする マッ
1350 DATA "スルおすもうの すがたが  あったのは だれも しら
1360 DATA "ない・・・・・。
1370 DATA "
1380 DATA " THE END
1390 DATA "
1400 DATA "
1410 DATA " --- STAFF ---
1420 DATA "
1430 DATA "* Director
1440 DATA "  Lucky
1450 DATA "
1460 DATA "* Game Design
1470 DATA "  Lucky
1480 DATA "
1490 DATA "* Scenario
1500 DATA "  Lucky
1510 DATA "
1520 DATA "* Programmer
1530 DATA "  Lucky
1540 DATA "
1550 DATA "* Graphic Design
1560 DATA "  Lucky
1570 DATA "
1580 DATA "* Music Compose
1590 DATA "  Lucky
1600 DATA "
1610 DATA "* Sound Effect
1620 DATA "  Lucky
1630 DATA "
1640 DATA "* Special thanks to
1650 DATA "  へんしゅうしゃ L
1660 DATA "  おすもうさんゲーマー
1670 DATA "  あかどう いろも
1680 DATA "  なかのくたかし
1690 DATA "
1700 DATA " Thank you for your playing!
1710 DATA "
1720 DATA " Copyright(c)1991 ASCII Co.
1730 DATA " Presented by MSXマガジン
1740 DATA "
1750 DATA "
1760 DATA "
1770 DATA "
1780 DATA "
1790 DATA "
1800 DATA "
1810 DATA "
1820 DATA "
1830 DATA "
1840 DATA *
```

MSX turbo R テクニカル・アナリシス

PC-9801をはじめとする32ビットや16ビットマシンと、MSXパソコンを同時に使っている人も増えているようだ。そこで、PC-9801用プリンターを、MSXで共用するためのプログラムを作ってみた。ぜひ使ってみてね。

MSX-DOSからのプリンター制御

MSX-DOSのプログラムがプリンターを使うためには、BDOSコールの05Hによる方法と、〝PRN〞という名前のファイルをオープンし、そこに書き込む方法がある。しかし、どちらもプリンターが印字不能なときに、プログラムを中断する方法がない。また、文字符号の1AHをプリンターに送れないので、細かい制御に適さない、などといった難点もある。そこで〝MSX-C Library〞の〝lptout〞関数を使って、ROM-BIOSを呼び出すプログラムを作ってみた。

さらに、今回のプログラムでは、ROM-BIOSがタブをスペースに変換する機能と、漢字ドライバーがシフトJIS符号をJIS符号に変換する機能が邪魔になる。そこで、システムワークエリアのF416H番地(RAWPRT)に1を書き込み、これらの機能を取り消している。

以上の処理をまとめたプログラムが、リスト1の〝PRINTER.H〞とリスト2の〝MSXPRN.C〞だ。

List1 PRINTER. H

```
/*
 *      printer.h
 *      (C) 1991 Ishikawa
 *       free to use and copy without warranty
 *      on 22. Jan. 1991 by nao-i
 */
#ifndef PRINTER_H
#define PRINTER_H

#ifndef LSIC
#define void    char
#endif  /* LSIC */

#ifdef  USE_PROTOTYPE
void    openprn(void);
void    putcprn(int iCode);
void    closeprn(void);
void    putsprn(const char *);
void    putsnprn(const char *, int);
#else   /* USE_PROTOTYPE */
void    openprn();
void    putcprn();
void    closeprn();
void    putsprn();
void    putsnprn();
#endif  /* USE_PROTOTYPE */

#endif  /* PRINTER_H */
```

List2 MSXPRN. C

```
/*
 *      msxprn.c :
 *      functions to control printer on MSX-DOS
 *      (C) 1991 Ishikawa
 *      free to use and copy without warranty
 *
 *      on 19. Jan. 1991 by nao-i
 */
#include <stdio.h>
#include <msxbios.h>
#define RAWPRT  Øxf418


VOID    putcprn(iCode)
int     iCode;
{
        if (lptout((char)iCode)) {
                fputs("Aborted.¥n", stderr);
                exit(1);
        }
}


VOID    openprn()
{
        *((char*)RAWPRT) = 1;
}


VOID    closeprn()
{
        *((char*)RAWPRT) = Ø;
}


VOID    putsprn(pcString)
char    *pcString;
{
        while (*pcString) {
                putcprn((int)*pcString);
                pcString++;
        }
}


VOID    putsnprn(pcString, iCounter)
char    *pcString;
int     iCounter;
{
        while (iCounter) {
                putcprn((int)*pcString);
                pcString++;
                --iCounter;
        }
}
```

複雑奇怪なMSXの文字符号

プリンター制御のプログラムが、予想外に長くなってしまった理由は、MSXの文字符号にある。

第1に、01Hに続く41H〜5FHの2バイトの符号で、半角の罫線などを表わす〝魔の2バイトグラフィック文字〞が存在すること。

第2に、80H〜9FHと、E0H〜FFHまでの文字符号は、漢字ドライバーがある場合にはシフトJIS漢字符号の第1バイトを、漢字ドライバーがない場合には半角ひらがなを表わすこと。例をあげるなら、8ABFHという2バイトは、前者では〝漢〞という1文字の漢字、後者では〝ぇソ〞という2バイトのカナを表わしている。

第3に、MSX-Cのライブラリーには、Ver.1.2では漢字を処理できると書いてあるにもかかわらず、JIS符号とシフトJIS符号の変換や、半角英文字と全角英文字の変換の関数がないこと。そのため、これらを自分で作る必要があった。

●イラスト/及川達郎

以上のゴタゴタを処理するプログラムが、リスト３の〝EMC.H〟とリスト４の〝READMSX.C〟。MSXのあらゆる文字符号を、UNIX用の文字符号である〝EUC(extended UNIX code)〟をマネて、筆者が勝手に作った〝EMC(extended MSX code)〟という文字符号に変換して処理している。

なお、ファイルの内容をプログラム自身が分析して、漢字と半角ひらがなを自動判別することは不可能だ。そこで、ユーザーが選択する必要がある。グローバル変数の〝isMSX1〟が０ならば漢字、０以外ならば半角ひらがなとして、入力ファイルを処理するようにプログラムを作っておいた。

List3 EMC. H

```
/*
 *      emc.h : extended MSX character code
 *      (C) 1991 Ishikawa
 *       free to use and copy without warranty
 *      on 22. Jan. 1991 by nao-i
 *
 *      b15             b0
 *      00000000 0xxxxxxx  ASCII
 *      1xxxxxxx 1xxxxxxx  Kanji  (JIS code | 0x8080)
 *      00000000 1xxxxxxx  Kana
 *      10000000 000xxxxx  MSX Hiragana
 *      10000000 010xxxxx  MSX 2 bytes graphic
 *      10000000 011xxxxx  MSX Hiragana
 *
 */
#ifndef EMC_H
#define EMC_H
typedef unsigned        wchar_t, ushort;
typedef char            uchar, tiny;
#ifndef MSDOS
#ifdef  READMSX_C
int     errno;
#else   /* READMSX_C */
extern  int     errno;
#endif  /* READMSX_C */
#endif  /* MSDOS */
#define EILSEQ          128
#define MSXGRPHEAD      1

#define getwc(pf)       fgetwc(pf)
#define getwchar()      fgetwc(stdin)

#ifdef  READMSX_C
char    isMSX1 = 0;
#else   /* READMSX_C */
extern  char    isMSX1;
#endif  /* READMSX_C */

#ifdef  USE_PROTOTYPE
int     fgetwc(FILE *);
ushort  hantojis(uchar);
wchar_t msxtozen(wchar_t);
#else   /* USE_PROTOTYPE */
int     fgetwc();
ushort  hantojis();
wchar_t msxtozen();
#endif  /* USE_PROTOTYPE */

#endif  /* EMC_H */
```

List4 READMSX. C

```
/*
 *      readmsx.c : read and convert MSX character code
 *      (C) 1991 Ishikawa; free to use and copy without warranty
 *      on 22. Jan. 1991 by nao-i
 *
 *      see emc.h for extended MSX character code
 */
#include <stdio.h>
#define READMSX_C
#include "emc.h"

#define isascii(c)      ((c) <= 0x7f)
#define iskana(c)       (0xa0 <= (c) && (c) <= 0xdf)
#define iskanji(c)      (0x81<=(c) && (c)<=0x9f || 0xe0<=(c) && (c)<=0xec)
#define iskanji2(c)     (0x40<=(c) && (c)<=0x7e || 0x80<=(c) && (c)<=0xfc)

/*
 *      convert MS (sift JIS) Kanji code to JIS Kanji code
 */
ushort  mstojis(usMS)
ushort  usMS;
{
        uchar           ucHi, ucLo;

        ucHi = (uchar)(usMS >> 8);
        if (ucHi <= 0x80) {
                return usMS;
        }
        if (ucHi < 0xa0) {
                ucHi -= 0x70;
        } else if (ucHi < 0xf0) {
                ucHi -= 0xb0;
        }
        ucHi <<= 1;
        ucLo = (uchar)usMS;
        if (ucLo >= 0x80) {
                ucLo--;
        }
        if (ucLo >= 0x9e) {
                ucLo -= 0x5e;
        } else {
                ucHi--;
        }
        return (((ushort)ucHi << 8) | (ucLo - 0x1f));
}

/*
 *      get a EMC from file
 */
int     fgetwc(pFILE)
FILE    *pFILE;
{
        int     iFirst, iSecond;

        if ((iFirst = getc(pFILE)) == EOF) {
                return EOF;
        } else if (iFirst == MSXGRPHEAD) {
                if (0x40 <= (iSecond = getc(pFILE)) && iSecond <= 0x5f) {
                        return 0x8000 | iSecond;
                } else {
                        errno = EILSEQ;
                        return EOF;
                }
        } else if (isascii(iFirst) || iskana(iFirst)) {
                return iFirst;
        } else if (isMSX1) {
                return 0x8080 ^ iFirst;         /* 10000000 0xxxxxxx */
        } else if (iskanji(iFirst)) {
                iSecond = getc(pFILE);
                if (iskanji2(iSecond)) {
                        return mstojis((iFirst << 8) | (iSecond & 0xff))
                          | 0x8080;
                } else {
                        errno = EILSEQ;
                        return EOF;
                }
        } else {
                errno = EILSEQ;
                return EOF;
        }
}


/*
 *      convert Hankaku (ASCII or Kana) to Zenkaku JIS code
 */
ushort  hantojis(ucCode)
uchar   ucCode;
{
        static  ushort  ausAlpha[96] = {
                0x2121, 0x212a, 0x2149, 0x2174, 0x2170, 0x2173, 0x2175, 0x2147,
                0x214a, 0x214b, 0x2176, 0x215c, 0x2124, 0x215d, 0x2125, 0x213f,
                0x2330, 0x2331, 0x2332, 0x2333, 0x2334, 0x2335, 0x2336, 0x2337,
                0x2338, 0x2339, 0x2127, 0x2128, 0x2163, 0x2161, 0x2164, 0x2129,
```

次ページへ

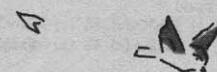
➔前ページより

```
        0x2177, 0x2341, 0x2342, 0x2343, 0x2344, 0x2345, 0x2346, 0x2347,
        0x2348, 0x2349, 0x234a, 0x234b, 0x234c, 0x234d, 0x234e, 0x234f,
        0x2350, 0x2351, 0x2352, 0x2353, 0x2354, 0x2355, 0x2356, 0x2357,
        0x2358, 0x2359, 0x235a, 0x214e, 0x216f, 0x214f, 0x2130, 0x2132,
        0x212e, 0x2361, 0x2362, 0x2363, 0x2364, 0x2365, 0x2366, 0x2367,
        0x2368, 0x2369, 0x236a, 0x236b, 0x236c, 0x236d, 0x236e, 0x236f,
        0x2370, 0x2371, 0x2372, 0x2373, 0x2374, 0x2375, 0x2376, 0x2377,
        0x2378, 0x2379, 0x237a, 0x2150, 0x2143, 0x2151, 0x2131, 0x2121
    };
    static  ushort  ausKana[64] = {
        0x2121, 0x2123, 0x2156, 0x2157, 0x2122, 0x2126, 0x2572, 0x2521,
        0x2523, 0x2525, 0x2527, 0x2529, 0x2563, 0x2565, 0x2567, 0x2543,
        0x213c, 0x2522, 0x2524, 0x2526, 0x2528, 0x252a, 0x252b, 0x252d,
        0x252f, 0x2531, 0x2533, 0x2535, 0x2537, 0x2539, 0x253b, 0x253d,
        0x253f, 0x2541, 0x2544, 0x2546, 0x2548, 0x254a, 0x254b, 0x254c,
        0x254d, 0x254e, 0x254f, 0x2552, 0x2555, 0x2558, 0x255b, 0x255e,
        0x255f, 0x2560, 0x2561, 0x2562, 0x2564, 0x2566, 0x2568, 0x2569,
        0x256a, 0x256b, 0x256c, 0x256d, 0x256f, 0x2573, 0x212b, 0x212c
    };

    if (0x20 <= ucCode && ucCode <= 0x7f) {          /* ASCII       */
        return ausAlpha[ucCode - 0x20];
    } else if (0xa0 <= ucCode && ucCode <= 0xdf) {  /* Kana        */
        return ausKana[ucCode - 0xa0];
    } else {                                         /* !printable  */
        return 0;
    }
}


/*
 *      convert EMC to Zenkaku
 */
wchar_t msxtozen(wCode)
wchar_t wCode;
{
    static  wchar_t awcMSXGrp[32] = {
        0x2121, 0x376e, 0x3250, 0x3f65, 0x4c5a, 0x3662, 0x455a, 0x467c,
        0x472f, 0x315f, 0x3b7e, 0x4a2c, 0x4943, 0x4934, 0x4069, 0x4b7c,
        0x2650, 0x282a, 0x2828, 0x2829, 0x2827, 0x282b, 0x2822, 0x2821,
        0x2823, 0x2824, 0x2826, 0x2825, 0x215f, 0x4267, 0x4366, 0x3e2e
    };
    static  wchar_t awcMSXHira1[32] = {
        0x2225, 0x2227, 0x2223, 0x2221, 0x217b, 0x217c, 0x2472, 0x2421,
        0x2423, 0x2425, 0x2427, 0x2429, 0x2463, 0x2465, 0x2467, 0x2443,
        0x2121, 0x2422, 0x2424, 0x2426, 0x2428, 0x242a, 0x242b, 0x242d,
        0x242f, 0x2431, 0x2433, 0x2435, 0x2437, 0x2439, 0x243b, 0x243d
    };
    static  int     awcMSXHira2[32] = {
        0x243f, 0x2441, 0x2444, 0x2446, 0x2448, 0x244a, 0x244b, 0x244c,
        0x244d, 0x244e, 0x244f, 0x2452, 0x2455, 0x2458, 0x245b, 0x245e,
        0x245f, 0x2460, 0x2461, 0x2462, 0x2464, 0x2466, 0x2468, 0x2469,
        0x246a, 0x246b, 0x246c, 0x246d, 0x246f, 0x2473, 0x2121, 0x2121
    };

    if ((wCode & 0x8080) == 0x8080) {       /* Kanji            */
        return wCode;
    } else if ((wCode & 0xff00) == 0) {     /* ASCII or Kana    */
        return hantojis((uchar)wCode) | 0x8080;
    } else if ((wCode & 0xff80) != 0x8000) {
        errno = EILSEQ;
        return 0;
    } else {
        uchar           ucCode;

        if ((ucCode = (uchar)wCode) <= 0x1f) {
            return awcMSXHira1[ucCode];
        } else if (0x60 <= ucCode) {
            return awcMSXHira2[ucCode - 0x60];
        } else if (0x40 <= ucCode) {
            return awcMSXGrp[ucCode - 0x40];
        } else {
            errno = EILSEQ;
            return 0;
        }
    }
}
```

バブルジェットのBJ-10v対応

リスト5の〝MSXBJ10V.C〟は、キヤノンから発売中のバブルジェットプリンター、BJ-10v用のプログラム本体。このファイルのみを変更することで、ほかのプリンターにも対応できるように作ってある。次号以降のテクニカル記事または、アスキーネットMSXのPDSのコーナーなどで、対応機種を増やしていく予定だ。

さて、MSX特有の半角ひらがな文字を印字するには、プリンターの半角漢字機能を使っている。ただ残念ながら、BJ-10vの漢字ROMにはない、いくつかの特殊文字が出てきてしまった。次の4つのグラフィック記号がそれで、次善の策として三角形や四角形のキャラクターで代用することとした。

符号	MSX	BJ-10v
80H	スペード	▲
81H	ハート	▼
82H	クラブ	■
83H	ダイヤ	◆

ところで、BJ-10vが採用している〝バブルジェット〟というのは、まったく新しいプリンターの方式。小型で、消費電力が低く、プリンター本体とインクのコストも安い。しかもそれでいて、レーザープリンターに匹敵する印字品質を持つという、長所を備えている。

あえて短所をあげるなら、レーザープリンターと比べて印字速度が遅いことと、ドットインパクト方式のプリンター用の、複写伝票用紙を使えないこと。そして、いまのところカラー印字ができないことぐらいだ。いずれにせよ、これからのプリンターの主流となっていくかもしれない。

MSX-Cでコンパイルと実行

プログラムのコンパイルには、MSX-C Ver.1.1または1.2と、アセンブラーのM80を利用しよう。リストに入力の間違いがなければ、〝PRINTER.REL〟、〝READMSX.REL〟そして〝MSXBJ10V.REL〟という、3つのリロケータブルファイルが作られるハズだ。それを確認したら、リスト6の手順でファイルをリンクし、〝MSXBJ10V.COM〟ができれば完成だ。

使い方は、〝MSXBJ10V <オプション> <ファイル名>〟の順で指定する。オプションは次のとおり。

－1　半角ひらがな印字
－2　漢字印字
－t 数字　タブ間隔

なお、省略時の設定(デフォルト)は、〝－2 －t 8〟となっている。また、ファイル名を複数個指定することも可能だ。印字を中断するには[CTRL]キーと[STOP]キーを押せ

List5 MSXBJ10v. C

```
/*
 *      msxbj10v.c : print MSX character code to CANON BJ-10V printer
 *      (C) 1991 Ishikawa; free to use and copy without warranty
 *      on 22. Jan. 1991 by nao-i
 */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#define const
#include "emc.h"
#include "printer.h"


void    prFile(pFILE, tTabs)
FILE    *pFILE;
tiny    tTabs;
{
        static  char    acSet[] = {
                0x1c, 0x53, 0, 2,       /* space before/after Zenkaku   */
                0x1c, 0x54, 0, 2,       /* space before/after Hankaku   */
                0x1c, 0x56,             /* no adjust after Hankaku      */
                0x1c, 0x26,             /* begin Kanji                  */
                0x1b, 0x6c, 4};         /* left margin                  */
        static  char    acRes[] = {
                0x1c, 0x53, 0, 3,       /* space before/after Zenkaku   */
                0x1c, 0x2e,             /* end Kanji                    */
                0x0c};                  /* form feed                    */
        static  char    acHIn[] = {0x1c, 0x0f, 0};
        static  char    acHOut[] = {0x1c, 0x12, 0};
        static  char    acSp[] = {0x1c, 0x0f, 0x21, 0x21, 0x1c, 0x12, 0};
        int     iCode;
        tiny    tCol;

        openprn();
        putsnprn(acSet, sizeof(acSet));
        errno = 0;
        tCol = 0;
        while ((iCode = fgetwc(pFILE)) != EOF) {
                if ((iCode & 0x8080) == 0x8080) {
                        putcprn((iCode >> 8) & 0x7f);
                        putcprn(iCode & 0x7f);
                        tCol += 2;
                } else if (iCode == '¥n') {
                        putcprn(0x0d);
                        putcprn(0x0a);
                        tCol = 0;
                } else if (iCode == '¥t') {
                        do {
                                putsprn(acSp);
                        } while (++tCol % tTabs);
                } else {
                        int     iHan;

                        iHan = msxtozen(iCode);
                        putsprn(acHIn);
                        putcprn((iHan >> 8) & 0x7f);
                        putcprn(iHan & 0x7f);
                        putsprn(acHOut);
                        tCol++;
                }
        }
        if (errno == EILSEQ) {
                fputs("Illegal code.¥n", stderr);
                errno = 0;
        }
        putsnprn(acRes, sizeof(acRes));
        closeprn();
}


int     main(argc, argv)
int     argc;
char    **argv;
{
        tiny            tTabs;
        static  char    acUsage[]
        = "Usage : msxbj10v [-1|-2] [-tn] filename ...¥n";

        tTabs = 8;
        while (--argc) {
                if (**++argv == '-') {                  /* option       */
                        int             iTabs;

                        switch (*(*argv + 1)) {
                        case '1':
                                isMSX1 = 1;
                                break;
                        case '2':
                                isMSX1 = 0;
                                break;
                        case 't':
                                if (2 <= (iTabs = atoi(*argv + 2))
                                 && iTabs <= 16) {
                                        tTabs = (tiny)iTabs;
                                } else {
                                        fprintf(stderr, "Bad tabs %d¥n",
                                          iTabs);
                                        exit(1);
                                }
                                break;
                        default:
                                fputs(acUsage, stderr);
                                exit(1);
                                break;
                        }
                } else {                                /* file name    */
                        FILE            *pFILE;

                        if ((pFILE = fopen(*argv, "r")) != NULL) {
                                prFile(pFILE, tTabs);
                        } else {
                                fprintf(stderr, "Can not open '%s'¥n",
                                  *argv);
                                exit(1);
                        }
                }
        }
        return 0;
}
```

ばいい。さらに、BASICのプログラムリストを印字するためには、あらかじめBASICの

BSAVE "ファイル名",A

コマンドで、プログラムをアスキーセーブしておく必要がある。

編集部にプリンターがないので試していないけれど、BJ-10vの制御方法は、エプソンのプリンターであるVP-800とほぼ同じようだ。もしかすると、このプログラムをそのままVP-800などで使えるかもしれない。

来月からはMSX-DOS2だ

と、いうところで、今月のテクニカル・アナリシスはおしまい。来月からは、MSX-DOS2に関して記事を作っていこうと思う。また、今月掲載したプリンター制御プログラムを、NECのPC-PR201シリーズ用に改造したリストも、掲載する予定だ。そのほか、記事でとりあげてほしい内容があったら、お便りくださいね。

List6 LINKBJ. BAT

```
L80 CK,MSXBJ10V,READMSX,MSXPRN,MSXBIOS/S
,CLIB/S,CRUN/S,CEND,MSXBJ10V/N/Y/E:XMAIN
```

DTMFを活用しよう！

ハードウェア事始め

関　鷹志

いまやプッシュホンのピッポッパッ！　という音はおなじみだよね。プッシュホンのような音はDTMFと呼ばれ、当然のことながら一定のルールがあるのだ。それを理解して、MSXを使ってDTMF音を出してみよう！

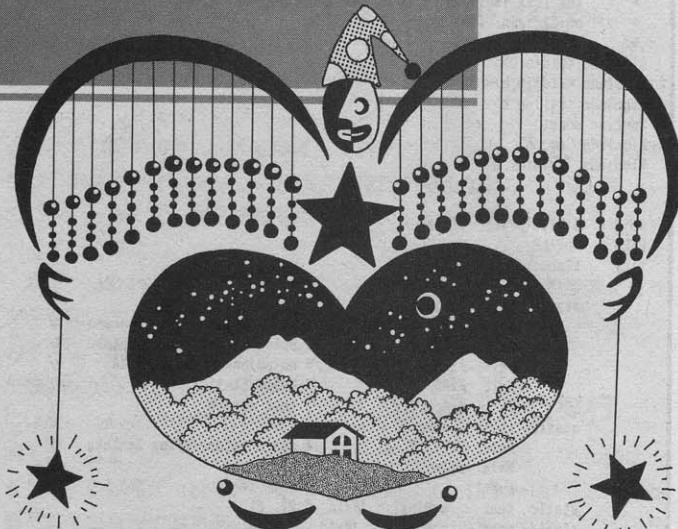
ひと冬の出会い!?

2ヵ月のごぶさたでした。冬の間だけは、じっと部屋に閉じこもっていられない性分のため、いつもこの時期は所在不明になっている関です。スキーシーズンもすでに終盤、今年もいろいろ楽しいことがありました。全国各地のスキー場に出没したり、日本初の完全予約制スキー場へ行ったり、板を壊してシーズン途中で追加でもう1セット板を買ったり、先シーズン始めたモノスキーの技もかなり極まってきました。またその中で、スキーを通じて新しい付き合いを始めることもできたりといったように、ともかくいろいろな人たちと出会うことができました。

前回にもチラっと書いた某スキー場では、なんと今年はニュージーランドからゲレンデコンパニオンを数名採用していました。私の社交性には、国境線がないことで有名で、すぐさまウェンディちゃん(!)たちと仲良くなりました。

楽しいシーズンも間もなく終わり、彼女たちともお別れになることを考えると、ついつい気が滅入ってしまいます。今年もひと冬だけの片思いに終わりそうです。残り少ない滑走日を、一期一会を大切にを合言葉にがんばりたいと思っています。

さて、今月はリモコン装置などに応用ができるDTMF信号を活用するための基礎知識編をお送りします。ハード製作は来月までお預けということにしておきます。

DTMF信号とは？

DTMF信号は一部の人にとっては、すでに耳馴染みある言葉だと思いますが、大半の読者のみなさんにとっては、なんだそれって感じではないでしょうか。ところが、その名前すら知らない人でも、日頃から利用して、お世話になっていることが多いのです。

DTMFとは、Dual Tone Multiple Frequencyの略で、日本語では、多周波符号という堅苦しい名前が付けられているものです。これはもともとは電話機のダイヤル信号の方式のひとつです。プッシュホンの、あのピッポッパッという音、それがDTMF信号なのです。

なお、これと区別するために、昔からのダイヤル方式は、ダイヤルパルス方式、略してDP方式と呼ばれています。

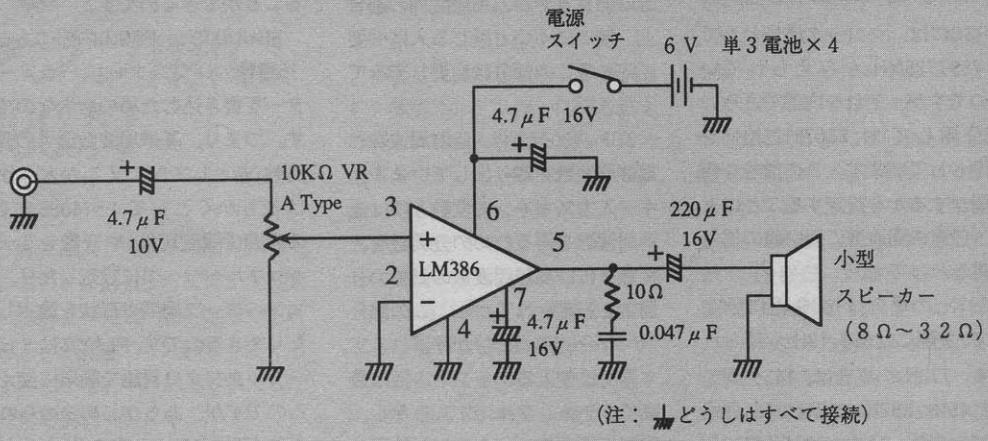
このDTMF信号は、国際的な規格として、CCITT(国際電信電話諮問委員会)というお固い機関でしっかりと標準化されています。この機関の名前は、パソ通をやっている人ならよく耳にすることがあると思います。そのおかげで世界共通となっています。

私がこのDTMF信号の音を初めて聞いたのは、1970年の大阪万博でのことでした。それまでは、ダルマ式(懐かしい響き!!)のダイヤル電話が当たり前で、もちろん世の中にはまだプッシュホンが流通していませんでした。

今でこそ電話機は多種多様にわたって、いろいろな種類が選べるのですが、昔は電話機というと、黒いダイヤル式のものしか一般家庭に普及していなかったのです。

などというと、歳がバレてしまいそうですが、いわゆる、ピッポッパッというあの音は当時としては大変耳新しいものであったことを、幼少時の私の記憶にははっきりと刻みこまれたわけです。音によるダイヤル方式であるため、時にはトーン方式と呼ばれることもあるようです。

このなんとも不思議な音はどのようなふうにして作られているのでしょうか。今は基本的な電話機(つまり、留守番機能といった特殊機能がついていないもの。もちろんコードレスホンではない)の中を分解して見てみても(とはいえ、実際に分解しないように！)、ICが1、2個と数本のコンデンサー、抵抗器、ダイオードなどのような部品しか搭載されていません。初期のプッシュホンの場合は、中に大きなコイルやコンデンサーなどが入っていて、いかにも精密な発振回路を内蔵しているな、という雰囲気でした。初期のものでは、アナログ式でこの信号を、また最近のものではほとんどデジタル式でこのDTMF信号を作り出しているのです。

DTMFの周波数成分

さて、実際のこのDTMF信号は、その名のとおり、ふたつの周波数成分をもっています。つまり、ふたつの異なった周波数の発振回路を用意して、それをミックスしているわけです。この元の周波数というのは、正弦波(サイン波ともいう)である必要があります。ちょっと難しい話になりますが、正弦波以外の信号というのは、厳密にいうとわずかですが2倍や3倍といった整数倍の周波数成分(これを高調波と呼ぶ)をも含んでいるため、用途によっては不具合が発生することがあるのです。ちなみに、

イラスト/三崎昌子

普通のデジタルICで簡単に発生できる信号の波形は矩形波とか方形波と呼ばれるもので、たっぷりと高調波を含んでいます。そのため、そのままでは簡単にDTMF信号の基準波として用いることはできません。

図1を見てください。実際の電話機などに用いられているキー(ボタン)の配列です。ところが、ちょっと見ると気付くと思うのですが、一番右側の縦列にA、B、C、Dという見慣れないキーがあります。これは拡張用という名目で準備されてはいるものの、電話機ではまったく活用されていないものです。この図の縦横に書かれている数字がさきほど触れたふたつの周波数です。縦列の697Hz(ヘルツ)、770Hz、852Hz、941Hzを低群周波数、横列の1209Hz、1336Hz、1477Hz、1633Hzを高群周波数といいます。この低群、高群周波数の中からそれぞれひとつずつ選びだしてミックスした信号、それがDTMF信号なのです。

具体的には、1のキーを押した場合は、697Hzと1209Hzが、8を押した場合は852Hzと1336Hzがミックスされた音が発生することになります。ほかのキーに関してもまったく同様です。このようにして、8種類の周波数があれば4×4、つまり16種類の信号を表現することができることがわかってもらえたことと思います。DTMF信号は、電話機からのダイヤル信号としてだけではなく、各種テレホンサービスなどにも広く用いられています。たとえば、銀行の残高照会とか、留守番電話機などの多機能電話の外部からのコントロールとか、今ちまたで問題になっているダイヤルQ²など、その用いる用途はじつにさまざまです。

MSXでDTMF信号を

DTMF信号の音は、プッシュホンがあれば聞くことはできますが、電話機でイロイロとするのはちょっとまずいことになるかもしれません。というわけで、次にMSXでDTMF信号を発生するプログラムを紹介したいと思います。

MSXには、標準でPSG、プログラマブルサウンドジェネレーターと呼ばれる回路が内蔵されています。もともとはGI社(ゼネラルインスツルメンツ)のAY-3-8910という型番のLSIが採用されていたのですが、最近のMSXではこの機能をも含めた複合機能VLSIを使用しています。とはいえ、プログラムに違いはまったくないので、MSX、MSX2、MSX2+、MSX turbo Rのどれでも使えるはずです。

では、ここで簡単にプログラムの説明をしましょう。PSGは、プログラムによる設定により任意の周波数の信号を同時に3種類まで発生させることができます。DTMF信号は前にも説明したとおり、2種類の信号をミックスしたものなので、実現できるわけです。

PSGにはある基準周波数信号(クロック信号とも呼ぶ)が与えられていて、それを内部で分周することによって任意の周波数の信号を得るようになっています。その基準になる周波数は、1.7897725MHz(メガヘルツ)です。へんな値のようですが、これはもともとカラーTV信号の一種であるNTSC方式の基準になる3.579545MHzを2分の1にしたものなのです。これはMSX2+までのCPUの基準クロックにもなっています。通常、MSXの内部では、RTC(リアルタイムクロック)以外の基準信号はすべてこの信号を元にして作っているのです。ちなみにRTCの基準周波数は、32.768KHz(キロヘルツ)です。

さて、この1.7897725MHzは水晶発振器により作られる信号なので極めて正確で安定していることは理解してもらえると思います。図1からもわかるように、低群周波数、高群周波数ともに中途半端な値になっています。しかし、実際にはこれらの値の許容誤差は±1.5パーセントまであるので、697Hzで686.55〜707.46Hz、770Hzで758.45〜781.55Hzといった具合にわりと広い範囲の周波数で大丈夫。基準周波数×0.985で求められる値が許容の下限周波数で、基準周波数×1.015が上限周波数です。そのほかについては、計算してみてください。

プログラムは簡単！

PSGには、クロック信号として1.7897725MHzが与えられているのですが、それを内部でさらに16分周して111.86078125KHzを基準としています。この信号を何分周かするかを設定することにより、任意の周波数に近い値の信号を得るわけです。

697Hzの場合は160分周に設定して、実際には699.13Hzが得られます。770Hzの場合は、145分周で771.45Hz、852Hzの場合は131分周で853.9Hz、941Hzの場合は119分周で940Hz、1209Hzの場合は93分周で1202.80Hz、1336Hzの場合は84分周で1331.68Hz、1477Hzの場合は76分周で1471.85Hz、1633Hzの場合は69分周で1621.17Hzが得られることになります。これらはしっかりと許容誤差の範囲に収まっています。

プログラムはリスト1のとおりです。特別な命令は使っていませんし、機種依存性がある部分もほとんどありません。110〜280行では、キー入力スキャンを行なっています。キャピタルロックしておかないと、A〜Dは使えません。プログラムをなるべく簡略化したかったため、大文字のみしか識別していないからです。また＊(アスタリスク)や#(シャープ)はシフトキーを押しながらでないと入力できません。このように一部不都合はありますが、キー配列の都合上、使いにくいと感じる人は必要に応じてこの部分は変更してみてください。

310〜400行では、低群周波数と高群周波数を作り出しています。キー入力スキャンで変数Aには低群周波数を得るための分周数を、変数Bには高群周波数のための分周数を設定されてから、この部分(サブルーチン形式)が呼ばれます。

同時に使えるチャンネル数は最高で3チャンネルです。しかし、実際には2チャンネルしか使用していません。使っているチャンネルは低群周波数がAチャンネル、高群周波数がBチャンネルです。Cチャンネルは未使用となっています。Aチャンネル、Bチャンネルともに音量は最大レベルにしています。

380行目のFOR〜NEXTがDTMF信号が出ている時間の長さを決定しています。機種によっては、この部分を変更しないといけない場合もあるでしょう。

SOUND文について

プログラムの中で比較的特殊な命令といえば、SOUND文でしょう。通常はPLAY文で音楽の演奏がわりと手軽に行なえるのですが、SOUND文を使うことにより、PSGの持つ能力を大きく引き出してやることができるのです。

SOUND文は、PSGの内部にある16種類のレジスターにパラメーターを書き込むための命令なのです。つまり、基準周波数信号の分周数(音として聞こえるかどうかはともかくとして1〜4095までの範囲で設定可能)や音量を3チャンネルべつべつに設定したり、エンベロープ周期や形状を設定したりできるのです。PLAY文はミュージックマクロ言語で簡単に使えるのですが、あらかじめ決められた音(音階)でしか音を出すことはできないなどの制約があり、特殊な使用法には向いていないのです。その点、SOUND文は設定は複雑で面倒ですが、細かい作業ができるようになっています。

これらについての詳しいことは、手持ちのBASICの活用書などを参考にしてください。

今月はDTMF信号を活用するためのお勉強編をお送りしました。MSXだけでも立派にDTMF信号は発生することができますが、その音を受信して解読(デコード)することは簡単にはできません。そこで次回は専用LSIを使ってデコード回路を作ってみることにします。また、MSXに頼らずに、独立して使用できるDTMF信号発生回路もあわせて紹介する予定です。

MSXで作ったDTMF信号でも、電話の受話器がその音を拾えばどこかにかかってしまうので、使うときは十分気をつけるようにしてください。なお、電気通信事業法により、認可されていない機器を電話回線で使用するのは禁じられています。バックグラウンドに流れている音の扱いがどうなるかは、電話局も私もうかがい知る余地もないとはと思うのですが……。

■リスト1

```
100 ' DTMF ﾃｽﾄ  by Taka.S
110 T$=INKEY$
120 IF T$="1" THEN A=160:B=93:GOSUB 300
130 IF T$="2" THEN A=160:B=84:GOSUB 300
140 IF T$="3" THEN A=160:B=76:GOSUB 300
150 IF T$="A" THEN A=160:B=69:GOSUB 300
160 IF T$="4" THEN A=145:B=93:GOSUB 300
170 IF T$="5" THEN A=145:B=84:GOSUB 300
180 IF T$="6" THEN A=145:B=76:GOSUB 300
190 IF T$="B" THEN A=145:B=69:GOSUB 300
200 IF T$="7" THEN A=131:B=93:GOSUB 300
210 IF T$="8" THEN A=131:B=84:GOSUB 300
220 IF T$="9" THEN A=131:B=76:GOSUB 300
230 IF T$="C" THEN A=131:B=69:GOSUB 300
240 IF T$="*" THEN A=119:B=93:GOSUB 300
250 IF T$="0" THEN A=119:B=84:GOSUB 300
260 IF T$="#" THEN A=119:B=76:GOSUB 300
270 IF T$="D" THEN A=119:B=69:GOSUB 300
280 GOTO 110
300 'TONE GENERATE
310 SOUND 0,A : SOUND 1,0
320 SOUND 2,B : SOUND 3,0
330 SOUND 8,15
340 SOUND 9,15
350 SOUND 7,&B10111100
360 FOR I=0 TO 180:NEXT
370 SOUND 7,&B10111111
380 RETURN
```

コラム

ミニパワーアンプ用IC LM 386 N

MSXのサウンド出力端子は、オーディオアンプやモニターのAUX端子などと接続できるようになっています。ところが、MSX本体にはアンプを内蔵していないため、それ自身でスピーカーを直接鳴らすことはできません。そこで、ここでは簡単なミニパワーアンプの作り方を紹介しましょう。127ページの回路図を見てください。

使うICはナショナルセミコンダクター社のLM386です。このICは、最初に発売されてから10数年経過しているのですが、私が知る限りにおいてはこれだけ使いやすく、手軽なものはまだ他にはないようです。価格も1個100円以下で購入することができるはずです。雑誌広告を見ていると、10個で600円というところもあるようです。

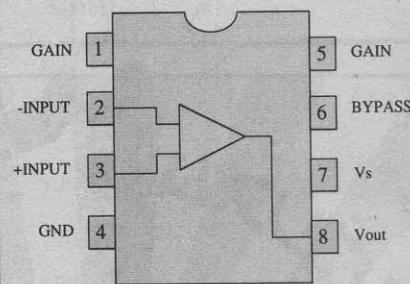
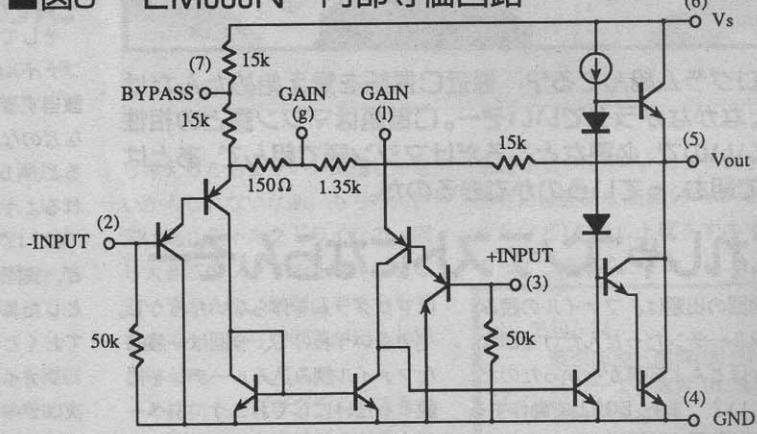
ICのパッケージは、通常のDIPの8ピンです。使用電源電圧範囲が広く、無音時の消費電流も比較的少なめです。なお、このICにはセカンドソース(他社同等品)が数多く存在するようですが、本家本元のナショセミ(こう呼ぶのが業界通です)製や、国産のJRC(新日本無線)製のNJM386が入手しやすいようです。なお、JRC製にはパッケージがSIP(ピンが横一列に配置されたタイプ)になったものも用意されているようです。

通常品は使用電源電圧が4～12V(ボルト)となっているのですが、さらに電源電圧範囲を広げたLM386N-4(NJM386B)があります。このICの場合は、5～18Vの使用範囲となっています。販売店によっては、これらがまったく気にされずに入り混じって販売されていることがあるようですが、実際には、5～12Vの電圧範囲であれば、どの品種でも問題なく使えることになるので、あまり気にしなくても良いでしょう。

回路図中の入力端子は、通常のオーディオ用のピンプラグであるRCAタイプを用いると便利です。可変抵抗器(ボリューム)は音量コントロールのためのものです。できればAタイプのものを使ってください。Bタイプのものを用いると、急激に音が大きくなる変化をするので、多少使いにくいことになると思います。回路図中では10KΩ(キロオーム)と指定していますが、実際には最大値が10～50KΩの範囲のものならば問題なく使用できます。

電解コンデンサーには極性があるので注意してください。新品の場合、リード線(足)が長い方がプラス側です。入力側の47μF(マイクロファラッド)は、入力信号からの直流カットのためのものです。この値をあまり小さくすると、低音がカットされすぎてしまうことになります。スピーカーに接続されている220μFも同様のことが言えます。実際には、小型スピーカーを駆動するのであれば、小型スピーカーでは十分な低音が再生できないので、入力側は10μFぐらいまで、出力側は100μFぐらいまで容量を落としても、聴感上ではほとんど違いはわからないはずです。

7番ピンに接続されている47μFの電解コンデンサーは電源電圧のノイズによる影響を減らすためのものです。電池駆動だけならば、無くても差し支えないはずです。外部にACアダプターなどを用意して使用する場合は、なるべく大きめの値(100μF程度で十分)にしないと、とくに低音部分でノイズが目立つことになると思います。

出力側の10Ωの抵抗器と0.047μFのコンデンサーは発振防止用です。この値はメーカーの推奨値です。抵抗器とコンデンサーの位置は逆に入れ代わっても構いません。また抵抗器は普通の4分の1～8分の1W(ワット)程度のカーボン抵抗器で、コンデンサーはセラミックコンデンサーで十分役割を果たしてくれます。

スピーカーのプラスマイナスの極性がわからないときは、電池1本で簡単に判断できます。電池のプラス側、マイナス側をそれぞれ適当にスピーカーの端子に接続してください。接続時間はなるべく短かめにしましょう。あまり連続して接続していると、スピーカーに内蔵されているボイスコイルを焼き切ってしまうことがあるからです。このとき、もしスピーカーの中心の部分が前に出っ張ったら、極性は電池のプラス側を接続したほうがスピーカーのプラス側です。引っ込んだら、電池の電池のマイナス側を接続したほうがスピーカーのプラス側です。

スピーカーを裸のままで使うのは決してお勧めできません。小さな紙のダンボール箱でも良いのでぜひ箱に入れて使用してください。音量も、音の締まり方もまったく違って聞こえるはずです。

回路全体を小型化したいときや、実装部品を変えていろいろと試してみる場合は、これらのことを知っていると役に立つことでしょう。

■図2　ピン配列

■図3　LM386N　内部等価回路

PROGRAM HOUSE
プログラムハウス

プログラム組んでる？　最近C言語を覚え始めたんだけど、なかなかラクでいいぞー。C言語はマシン語との相性がいいので、必要なところだけマシン語で組んで、あとはCで組む、っていうのができるのだ。

これじゃコンテストにならんぞー

前回の出題は、ファイルの読み込みルーチンだったんだけど、なぜかほとんど応募がなかったのだ。難しい？　まあ、DOS上で動作するもの、と限定したのがいけなかったのかもしれない。あまりDOSではプログラムを作らないだろうし。

そういうわけで、今回は一般的なファイル読み込みルーチンを掲載するだけにしておこう。131ページの最初のリストなので参考にしてくれ。

プログラムの解説もやっておこう。まず、1AHのファンクションを使って、DEレジスターの値をDMAにセットする。つまり、DMA領域＝ファイルを読み込むアドレス、というわけだ。そのあとFCB領域（37バイト）を0で埋めて、HLレジスターに設定されているファイルネームをFCBの先頭に転送する。

そして0FHのファンクションでファイルをオープンするんだけど、該当するファイルが無かった場合などのなんらかのエラーが発生すると、Aレジスターに FFHが設定されるようになっている。サンプルでは〝；〟でコメントにしてあるけど、実際に使う時はここにちゃんとしたエラー処理ルーチンを書いておくといいだろう。

ファイルをオープンできたら、次はデータの読み込みだ。まず、FCBの33バイトからのランダムレコード（ファイルのどこからデータを読み出すかを設定するもの）を0にし、レコードのサイズを1にする。ファイルをオープンしたときに、FCBの16バイト目にファイルのサイズが設定されているので、その値を1回で読み出すレコード数としてHLレジスターに入れる。これでファイルを1回で読み込むことができるわけだ。

もちろん、読み込みに失敗したときはAレジスターにFFHが設定されるのでチェックしておこう。

簡単でしょ？　ほんとになぜ集まらなかったんだろ？　ひょっとしてあまりスピードが上がらなかったからなのかな？　たしかに今回のは無理っぽい。だから〝基本的なところで〟と断わっておいたんだけどなあ。理由になってないか。でも、アルゴリズムコンテストはいちおうマシン語初心者のためのページなので、スピードはあまり気にせずにプログラムを送ってね。

●イラスト/水口幸広

リスト1：ファイル読み込みルーチン

```
BDOS     EQU ØØØ5H
;-------------------------------------
;
;        DISK LOAD
;
;E:      HL=data top address
;        DE=load address
;
DISKLD:  PUSH HL
         LD C,1AH         ;set DMA
         CALL BDOS
         LD HL,FCB+Ø      ;clear FCB
         LD DE,FCB+1
         LD BC,37-1
         LD (HL),Ø
         LDIR
         POP HL
         LD DE,FCB+Ø      ;file name ﾃﾝｿｳ
         LD BC,12
         LDIR
         LD DE,FCB        ;file open
         LD C,ØFH
         CALL BDOS
         ;OR A
         ;JR NZ,ERROR
         LD HL,Ø          ;random record = Ø
         LD (FCB+33),HL
         LD (FCB+35),HL
         INC L            ;record size = 1
         LD (FCB+14),HL
         LD HL,(FCB+16)   ;HL=file size
         LD DE,FCB
         LD C,27H
         CALL BDOS
         ;OR A
         ;JR NZ,ERROR
         RET
FCB:     DEFS 37
```

リスト2：サンプルプログラム(DISK BASIC)

```
;======================================
;
;
;        DISK SAVE ROUTINE
;
;Entry   HL=data top address
;
;DATA:   DB drive,'file name 11byte'
;        DW start address
;        DW end address
;
;
;======================================

BDOS     EQU ØF37DH

DISKSV:  PUSH HL            :FCB ｸﾘｱｰ
         LD HL,FCB+Ø
         LD DE,FCB+1
         LD BC,37-1
         LD (HL),B
         LDIR
         POP HL

         LD DE,FCB+Ø        ;FCB ﾆ ﾄﾞﾗｲﾌﾞﾊﾞﾝｺﾞｳ､ﾌｧｲﾙﾈｰﾑ ｦ ｾｯﾃｲ ｽﾙ
         LD BC,12
         LDIR
         LD DE,STTADR       ;ｽﾀｰﾄ､ｴﾝﾄﾞｱﾄﾞﾚｽ ｦ ﾎｿﾞﾝ
         LD BC,4
         LDIR

         LD DE,(STTADR)     ;DMA ｶｷｺﾐｶｲｼ ｱﾄﾞﾚｽ ｦ ｾｯﾃｲ
         LD C,1AH
         CALL BDOS

         LD DE,FCB          ;ﾌｧｲﾙ ﾉ ｻｸｾｲ
         LD C,16H
         CALL BDOS

         LD HL,Ø            ;ｶｷｺﾐｶｲｼﾚｺｰﾄﾞ = Ø
         LD (FCB+33),HL
         LD (FCB+35),HL
         INC L              ;ｶｷｺﾑﾚｺｰﾄﾞｻｲｽﾞ = 1
         LD (FCB+14),HL
         LD HL,(ENDADR)     ;ｶｷｺﾑﾚｺｰﾄﾞｽｳ ｦ HL ﾆ ﾓﾄﾒﾙ
         LD DE,(STTADR)
         OR A
         SBC HL,DE
         INC HL             ; HL=ｶｷｺﾑﾚｺｰﾄﾞｽｳ
         LD DE,FCB
         LD C,26H
         CALL BDOS          ; ﾗﾝﾀﾞﾑ ﾅ ｶｷｺﾐ

         LD DE,FCB          ;ﾌｧｲﾙ ﾉ ｸﾛｰｽﾞ
         LD C,1ØH
         CALL BDOS
         RET

STTADR:  DS 2               ;ｽﾀｰﾄｱﾄﾞﾚｽ ﾎｿﾞﾝ ﾉ ﾀﾒ
ENDADR:  DS 2               ;ｴﾝﾄﾞｱﾄﾞﾚｽ ﾎｿﾞﾝ ﾉ ﾀﾒ
FCB:     DS 37              ;ﾃﾞｨｽｸｱｸｾｽ ﾉ ﾀﾒ ﾉ FCB

         END
```

出題 読み込みの次は書き込みだ

ファイルの読み込みの次はどう考えても書き込みだろう。今回はDISK BASIC上で動作するものを作ってくれ。例によってHLレジスターで示されるアドレスにファイルネームなどを設定しておくんだけど、そのあとにディスクに書き込むデータの先頭アドレスと終了アドレスもあわせて設定されていることにするぞ。正確に言うと、まず1バイト目にドライブ番号、2バイト目から12バイト目までにファイルネーム、そして13、14バイト目にデータの先頭アドレス、15、16バイト目にデータの終了アドレス、と設定されている。

そのほかの条件も前回と同じ。スタックはページ3にあり、レジスターを保存する必要はないけど、HLレジスターで示されるファイルネームなどの情報は破壊してはいけない。

上にサンプルプログラムを掲載しておいたので、これを参考にするといいだろう。でも、今回の出題もスピードを上げるという点から考えるとあまりいい出題じゃないかもしれないなあ。もちろん計測は同じディスクドライブで、同じ大きさのファイルをセーブする、というふうに、厳密にやるつもりなので少しぐらいは差が出ると思うけどね。

とにかく、プログラムができたら以下のあて先までプログラムのソースが記録されているディスクを送ってください。コンテスト優勝者には豪華な商品(ディスク20枚だけど)を差し上げますのでふるってご応募ください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
アルゴリズムコンテスト係

アセンブラの神様

BASICの神様に続く神様シリーズ(そんなのあるのか?)第2弾だ。MSXでBASICができる、っていってもあたりまえな感じだよな。やっぱりこれからはアセンブラだよ。アセンブラ。男なら硬派でいこう!

ついに実現!! マシン語入門講座だ!

新連載アセンブラの神様の第1回目はDOS上で使うアセンブルプログラム〝M80〟の話だ。マシン語を使ったプログラムを作る場合、どうしても必要になるのがプログラム開発ツール。M80はそのひとつで、マシン語のニーモニックをアセンブルするためのもの。今回はそのM80のマクロ機能の話だ。

ちなみにこのページは吉田哲馬の協力で構成されている。今後ともよろしくお願いするぞ。

M80の疑似命令一覧

■〈マクロ名〉MACRO〈パラメーター〉～ENDM

何回も繰り返して使用される命令をこのマクロとして定義しておくと、マクロ名を記述するだけでその定義どおりに命令を展開し、アセンブルする機能だ。パラメーターを渡したり、マクロからマクロを呼び出したりすることもできる。〝MACRO〟と〝ENDM〟の間に設定されている命令が実際に展開される命令となる。

■REPT〈数〉～ENDM

〝REPT〟と〝ENDM〟の間に設定されている命令が〝REPT〟のあとに記述される数だけ展開し、アセンブルする機能。

■IRP〈ダミー〉、〈パラメーター〉～ENDM

〝IRP〟のあとに設定されているパラメーターの数だけ展開するが、その際ダミーをパラメーターに順次置き換えていく。

■IRPC〈ダミー〉、〈文字列〉～ENDM

〝IRPC〟のあとに設定されている文字列の文字数だけ展開するが、その際ダミーを文字に順次置き換えていく。

■LOCAL〈ラベル〉

〝MACRO〟～〝ENDM〟内でラベルを使用する場合、最初にこの命令を使って使用するラベルを宣言しておく必要がある。アセンブルするとこのラベルが〝.. 0000〟から〝.. FFFF〟までの文字に置き換わるのでプログラムではこのラベルを使用できない。

今月のお題目 MSX-M80のマクロ機能を使え

マシン語でプログラムを組んだことのある人はわかると思うけど、とにかくマシン語のリストは長い。なんせ1行に1命令しか書けないんだから、見通しが悪くてしょーがないのだ。そうかといってC言語やBASICなどの高級言語を使うのはうっとおしい。そんなこと感じたことはないかな?

今回紹介するマクロ機能は、冗長でわかりにくいマシン語を少しでもわかりやすく、かつ簡潔に記述できるように配慮されたもの。よく使う命令群をマクロとして定義しておけば、プログラムの見通しがよくなるので、デバッグなどに効力を発揮するはずだ。

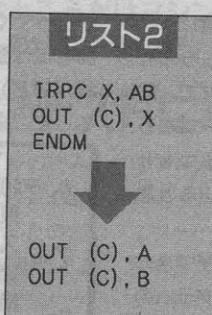
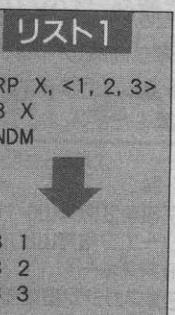
このマクロ機能をサポートしているM80は、アスキーから発売されている『MSX-DOS TOOLS』を買わないと手に入れることができないが、これはマシン語でプログラムを組む場合絶対持っていたほうがいい。持ってない人はお金を貯めて買う計画を立てておこう。

それでは、それぞれの機能について説明していこう。133ページにスプライトを表示するプログラム2本を掲載しているが、前者はマクロを使用していないモノ、後者はマクロを使用しているモノ、となっている。それを参考にしながら説明を読んでいってくれ。

〝MACRO～ENDM〟は133ページのマクロを使用しているほうのリストで〝VRAMWRT〟として定義されている。マクロの中身はVRAMに複数のデータを転送するものだ。まずプログラムの頭でマクロ名を書き、スペースを空けて〝MACRO〟、そしてパラメーターを〝,〟で区切って並べていく。次の行から〝ENDM〟までがマクロの中身になる。プログラム中にマクロ名が記述されていると、アセンブルしたときに〝ENDM〟までの内容に置き換わる、というわけ。しかもパラメーターに値を指定している場合は、そのパラメーターの部分も置き換えてくれる。

そういうことはサブルーチンでやればいいじゃん、と思うかもしれないけど、パラメーターを渡したりするときにサブルーチンは不便だし、〝CALL〟、〝RET〟の部分だけスピードも遅くなる。その意味でマクロは便利なのだ。

このほかに、正確にはマクロと呼ばないけれど、便利なM80の疑似命令が用意されている。

〝REPT〟～〝ENDM〟は、設定されている命令を繰り返し展開してアセンブルするもの。133ページのリストの〝PATTERN:〟の部分などで使用しているのがわかるかな?まず〝REPT〟のあとに繰り返す回数を設定し、その次の行に実際の命令を記述する。そして最後に〝ENDM〟を書く。これで終わりだ。

このほか〝IRP〟と〝IRPC〟という、同じように繰り返し展開してアセンブルする機能がある。〝REPT〟との違いはパラメーターを指定できるところ。〝IRP〟ではパラメーターを〝,〟で区切って並べていくが、もうひとつの〝IRPC〟ではパラメーターを文字列で指定していく。でも、正直いってあまり使わないな。というか使ったことがない。えらそうにはいえないけど事実だ。

最後の〝LOCAL〟命令はマクロ内でラベルを使用するためのものだ。たとえば、マクロ記述の中で〝LABEL1:〟と〝LABEL2:〟というラベルを使用したい場合は、マクロの先頭で

LOCAL LABEL1,LABEL2

と宣言しておく必要がある。ジャンプ命令で分岐する場合などに必要になってくるだろう。注意しなければいけないのが、アセンブルするとこのラベルが〝.. 0000〟から〝.. FFFF〟までの文字に置き換わること。つまり、プログラム中ではこのラベルを使用できない。

今回はここまで。来月からは、よく使うサブルーチンをいくつか紹介しながら、マシン語のノウハウを紹介していくことにしよう。

リスト1

```
IRP X, <1, 2, 3>
DB X
ENDM
↓
DB 1
DB 2
DB 3
```

リスト2

```
IRPC X, AB
OUT (C), X
ENDM
↓
OUT (C), A
OUT (C), B
```

サンプルプログラム1（マクロ未使用）

```
LDIRVM  EQU 005CH
CHGMOD  EQU 005FH
RG1SAV  EQU 0F3E0H

        LD A,(RG1SAV)
        OR 00000010B
        LD (RG1SAV),A
        LD A,5
        CALL CHGMOD

        LD HL,PATTERN
        LD DE,7800H
        LD BC,32
        CALL LDIRVM

        LD HL,COLOR
        LD DE,7200H
        LD BC,16
        CALL LDIRVM

        LD HL,ATTRI
        LD DE,7600H
        LD BC,4
        CALL LDIRVM

LOOP:   JP LOOP

PATTERN:DB 0FFH,0FFH,0FFH,0FFH
        DB 0FFH,0FFH,0FFH,0FFH
        DB 0FFH,0FFH,0FFH,0FFH
        DB 0FFH,0FFH,0FFH,0FFH
        DB 0FFH,0FFH,0FFH,0FFH
        DB 0FFH,0FFH,0FFH,0FFH
        DB 0FFH,0FFH,0FFH,0FFH
        DB 0FFH,0FFH,0FFH,0FFH

COLOR:  DB 0FH,0FH,0FH,0FH
        DB 0FH,0FH,0FH,0FH
        DB 0FH,0FH,0FH,0FH
        DB 0FH,0FH,0FH,0FH

ATTRI:  DB 100,100,0,0

        END
```

サンプルプログラム2（マクロ使用）

```
LDIRVM  EQU 005CH
CHGMOD  EQU 005FH
RG1SAV  EQU 0F3E0H

VRAMWRT MACRO STTADR,ENDADR,BYTE

        LD HL,STTADR
        LD DE,ENDADR
        LD BC,BYTE
        CALL LDIRVM

        ENDM

        LD A,(RG1SAV)
        OR 00000010B
        LD (RG1SAV),A
        LD A,5
        CALL CHGMOD

        VRAMWRT PATTERN,7800H,32

        VRAMWRT COLOR,7200H,16

        VRAMWRT ATTRI,7600H,4

LOOP:   JP LOOP

PATTERN:REPT 32           ;pattern data
        DB 0FFH
        ENDM

COLOR:  REPT 16           ;color data
        DB 0FH
        ENDM

ATTRI:  DB 100,100,0,0   ;attribute data

        END
```

ソフトウェアコンテスト Software Contest

今月の入選作品は残念だけどナシ。もちろん作品の募集はやっているので、どんどん作品を送ってくれ。そろそろ受験も一段落つくだろうから、春休みはプログラムに集中して作品を仕上げてみよう。

賞金をガッポリ獲得して金持ちになろう!

グランプリ賞金50万円

ソフトウェアコンテスト 応募要項

〝MSXマガジン・ソフトウェアコンテスト〟では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られることになっています。

また、これらの入賞した作品を集めて、半期に一度選考委員会を開き、その内容を審査します。そして優秀であると認められた作品に対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞（100万円）を贈り、表彰いたします（該当作なしもあります）。

●募集部門
①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件
雑誌などに未発表のオリジナル作品で、（株）アスキーの要請によりMSXマガジン誌上で掲載できるもの、およびパッケージ販売、またはTAKERUで販売できるものに限ります。また、入選作の著作権は、（株）アスキーに帰属します。当然のことながら、他人のプログラムの全部、または一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断りいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア（フロッピーディスク、カセットテープなど）を記したもの。
②MSX、MSX2、MSX2+、turbo Rの別。必要RAM、VRAMの表示。実行方法、遊び方を記載したもの。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号（連絡先）、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名）を明記したもの（住所、氏名には必ずフリガナをつけてください）。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
ソフトウェアコンテスト係

BASICの神様

ディスクアクセス関係の命令といえば、即座に思いつくのが"LOAD"と"SAVE"。でも、これだけではディスクの機能の1割も活かしていないのと同然だ。今回も前回に引き続きファイル管理のテクニックを解説しよう。

今月のお題目 ファイルの管理2

今回はディスクアクセスの第2弾。ゲームを作るときなどに便利なランダムアクセス方式の説明だ。

これを応用すればロールプレイングゲームのマップデータなど、大きなデータをディスクに保存し効率よくプログラムから取り出すことができるようになる。また、データベースプログラムなども作れるようになるぞ。覚えておけば得すること間違いなしだ。それではさっそくはじめるぞ。

リスト① 書き込みプログラム

```
100 'ﾗﾝﾀﾞﾑ ｱｸｾｽ ｶｷｺﾐ
110 OPEN "T1.DAT" AS#1 LEN=12
120 FIELD #1,8 AS N$,2 AS H$,2 AS M$
130 FOR I=1 TO 3
140 READ NM$,HP,MP
150 LSET N$=NM$
160 LSET H$=MKI$(HP)
170 LSET M$=MKI$(MP)
180 PUT #1,I
190 NEXT
200 CLOSE #1
210 END
220 DATA "ｾﾝｼ",300,10
230 DATA "ﾏﾎｳﾂｶｲ1",60,40
240 DATA "ﾏﾎｳﾂｶｲ2",30,280
```

ランダムアクセスとシーケンシャルアクセス

MSX-BASICにはファイルの扱い方に、シーケンシャルアクセス方式(以下シーケンシャル)とランダムアクセス方式(以下ランダム)のふたつの方法がある。まずはその違いについて説明しよう。

シーケンシャルの場合はファイルを頭から順番に読み書きするときに使われる。ワープロの文書ファイルなどを扱うときに便利だ。

またPRINT#命令やINPUT#命令を使って数値と文字列をそのまま同等に扱うことができるのも、シーケンシャルの特徴だ。ただしシーケンシャルでは、ファイルを途中から読みだしたり、一部分だけを修正するといったことは基本的にできない。詳しい使い方については、先月号を参照してほしい。

これに対しランダムの場合は、ファイルを一定の長さに区切って(これをレコードという)配列のように番号をつけて扱う。よってレコードナンバーを指定することでどこからでも読み書きできるし、一部分だけを修正することも可能だ。ただし、基本的には文字列変数しか扱うことができないという制約もある。またシーケンシャルより若干、扱いが難しい。

ランダムアクセスのコマンドの説明だ

ファイルのランダムアクセスに必要な命令を説明しよう。

OPEN

ファイルアクセスの最初に必ず行なう命令だ。先月説明したシーケンシャル用のものとは違うので注意してほしい。MSXはこの書式の違いでアクセス方法の違いを見分けるのだ。詳しくは囲みを見てほしい。ここで注意してほしいのが、LENの指定。これはレコードの大きさを指定している。またファイル番号はファイルにつける通し番号だ。ひとつしかファイルを扱わない場合は1を指定する。

FIELD

この命令もファイルの扱い方を定義する命令で、OPEN命令の次に必ず実行しなくてはならない。ここではレコードをどのように扱うかを指定する。この命令で指定した文字列変数をとおして、これから説明する命令を使い、データを読み書きすることになる。

また指定する文字列変数の長さの合計は、レコードの大きさと同じでなくてはならない。詳しくは下の囲みを見てほしい。

GET#(ファイル番号),(レコード番号)

レコードからデータを取り出す命令だ。ファイル番号はOPEN命令で指定したものを使う。レコード番号はデータを取り出したいレコードの番号の指定だ。実行すると、FIELD命令で指定した文字列変数にレコードの内容がはいる。

PUT#(ファイル番号),(レコード番号)

レコードにデータを書き込む命令だ。ファイル番号はOPEN命令で指定したものを、レコード番号は、書き込みたいレコードの番号を指定する。また書き込む内容は、あらかじめFIELD命令で指定した文字列変数に、LSET命令で代入しておかなければならない。

LSET

FIELD命令で指定した文字列変数にデータを代入するときに使う。普通の方法では代入できないので必ずLSETを使うこと。

LOF(ファイル番号)

ファイルの大きさがわかる。

LOC(ファイル番号)

最後に使用したレコードの番号がわかる。

MKI$(整数値)

OPEN "T1.DAT" AS#1 LEN=1

("T1.DAT"：ファイルネーム　AS#1：ファイル番号　LEN=1：フィールド長)

ファイルネーム　扱うファイルの名前を指定する。
ファイル番号　1から順番につけるファイルの通し番号。ひとつしかファイルを扱わないなら、1を指定しておけばよい。この番号は、他の命令でファイルを指定するのに使う。
レコード長　レコードの大きさをバイト単位で指定する。

FIELD #1, 8 AS N$,……

(#1：ファイル番号　8：データ長　N$：変数名)

ファイル番号　OPEN命令で指定したファイル番号を指定する。
データ長　変数名で指定する文字列変数の長さを指定する。CVI関数やMKI$関数を使って整数値を扱うときは2を指定する。またデータ長の合計はレコードの大きさと同じにすること。
変数名　レコードの内容を代入したり、逆にレコードに値を書きこんだりするのに使う文字列変数の変数名を指定する。

リスト② 読み込みプログラム

```
100 ' ランダム アクセス ヨミコミ
110 OPEN "T1.DAT" AS#1 LEN=12
120 FIELD #1,8 AS N$,2 AS H$,2 AS M$
130 I=1
140 IF LOC(1)*12=LOF(1) THEN 210
150 GET #1,I
160 NM$=N$
170 HP=CVI(H$)
180 MP=CVI(M$)
190 PRINT NM$;" HP";HP;" MP";MP
200 I=I+1:GOTO 140
210 CLOSE #1
220 END
```

ランダムでのファイルアクセスでは、文字列変数以外扱うことができない。よって数値を読み書きしたいときは、この関数を使って数値を文字列に変換してから使う。

またMKI$を使って得られる文字列の長さは2になるので、それに合わせてFIELD命令を実行しておく必要がある。

CVI(長さ2の文字列)

MKI$を使って変換された文字列を、整数に戻す。

リスト①、②を解説するぞ

リスト①は、"T1.DAT"というファイルを作って、DATA文の内容を保存するプログラムだ。そのさい数値の代入にはMKI$を使って長さ2の文字列に変換している。

またすべてのデータを書き込んだら、CLOSE命令を使いファイルをクローズしている。このへんはシーケンシャルの場合と同じだ。

リスト②は、"T1.DAT"の内容を表示するプログラム。数値についてはCVI関数で文字列表現されているものを変換して使用する。

またファイルの終了判定には、LOC関数とLOF関数を利用する。シーケンシャル方式のようにEOF関数は使えないので注意してほしい。

LOC()*(レコードサイズ)=LOF()のとき、ファイルが終わりに達していると考えられる。

ちょっと役立つプログラム

最後に応用として、ファイルの内容を表示するプログラムを紹介しよう。リスト③がそれだ。ここでもランダムでファイルを扱うときに、欠かせないテクニックがいくつか使われている。

まずは140行を見てほしい。シーケンシャル読みだしモードでファイルを一度オープンして、すぐクローズしている。これは始めからランダム方式でファイルをオープンしてしまうと、もしそのファイルが存在していなかった場合、ディスクに新しくファイルを作ってしまうからだ。ランダム方式でファイルを読みだすときは、こうしておくと安全だ。

またレコードの長さを1にして、文字を数値に変換するのにASC関数を利用している。ASC関数は長さ1の文字列をアスキーコードに変換する関数だ。ASC関数はとくにランダムでファイルをアクセスするために用意されている関数ではないが、こっちのほうがCVI関数より便利なときもある。

またアスキーコードとは、文字ひとつひとつについている番号のことで、ASC関数を使うことによりその番号を知ることができる。

さらに、120行で定義したエラー処理を使って、ファイルが存在しない場合メッセージを表示している。実際のエラー処理ルーチンは、350行からだ。最後にはRESUME命令を使い、戻り先の行番号を指定している。

また自分のプログラムでエラー処理ルーチンを作るときは、一番最後に作るようにしよう。そうしないと、つまらないタイプミスなどがあった場合でもエラー処理ルーチンへ制御が渡ってしまい、とまどうことになるぞ。

ちなみにエラー処理ルーチンのことをエラートラップルーチンということが多いので、覚えておくといいだろう。またエラートラップの使用は、ディスク関係など、どうしても普通の方法ではプログラムで対処できない場合だけ使用するようにしよう。数値のオーバーフローなどメインルーチンで処理できることは、エラートラップを使わないほうが間違いが少なく、読みやすいプログラムが書けるぞ。

さて前回、今回の2回で、ひととおりMSXでできるファイルアクセスを説明した。次回はサンプルプログラムを中心に説明しよう。

リスト③ ファイルダンププログラム

```
100 ' ファイルダンプ プログラム
110 DEFINT A-Z
120 ON ERROR GOTO 340
130 INPUT "file name=";FF$
140 OPEN FF$ FOR INPUT AS#1
150 CLOSE #1
160 OPEN FF$ AS #1 LEN=1
170 FIELD #1,1 AS D$
180 FS=LOF(1)
190 PRINT
200 PRINT "[";FF$;"]"
210 PRINT "file size=";FS
220 PRINT
230 I=0
240 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(I*8),4);
250 C$=" ":FOR J=1 TO 8
260 IF LOC(1)=FS THEN 320
270 GET #1,I*8+J
280 IF D$ < " " THEN C$=C$+"." ELSE C$=C
$+D$
290 PRINT " ";RIGHT$("0"+HEX$(ASC(D$)),2
);
300 NEXT J:PRINT C$
310 I=I+1:GOTO 240
320 PRINT STRING$(2,9);C$
330 CLOSE #1:END
340 BEEP
350 PRINT "file ガ ミツカリマセン !"
360 RESUME 130
```

質問や意見を募集中!

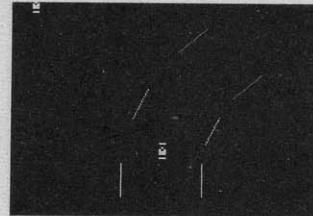
そろそろ寄せられた質問はがきもたまってきたので、次号あたりから大々的に取り上げようと思う。サンプルプログラムなどもまじえて詳しく解説する予定なので、質問や意見がある人は右記の住所までどんどん送ってくれ。

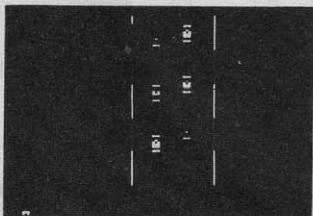
あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
BASICの神様係

ショートプログラム・ハウス

年末年始の間に驚くほどの量の投稿が寄せられ、ただいま対応に追われているところ。おかげで作品到着時から採用通知までに1、2ヵ月ほど間隔があいてしまう状況が続いている。応募した人はしばらく待っていてほしい。

第1席入選作品　賞金10万円

F1ぐるんぐりん

埼玉県/ゲンゾー　MSX2　VRAM64K　※要MSXべーしっ君
リストは138ページに掲載

F1グランプリのスピード感覚や競り合いの緊迫感を鮮やかに再現した傑作。地味な画面からは想像できないかもしれないが、カーレースが好きな人にはこたえられない仕上がりだ。ただし、このプログラムを実行するためにはMSXべーしっ君が必要。持っていない人は残念ながら遊ぶことができないので気をつけてほしい。

操作にはジョイスティックを用いる。まずジョイスティックの上下左右でクルマのボディーカラー、トリガーBで難易度を選び、トリガーAでゲームスタート。ジョイスティックの左右がハンドル、トリガーA、Bがそれぞれアクセル、ブレーキで、実在のコースを模した3つのコースを7台の敵車と競うのだ。4位以内に入賞したら次のコースに進めるぞ。

⬆カーレースの醍醐味を存分に堪能することができる作品だ。

⬆予選でスターティンググリッドを決定。

⬆敵車の動きが秀逸。実戦に近い感覚だ。

行番号表・変数表

行番号・変数	内容
100〜130	初期設定
140〜160	コースデータの読み出し
170〜310	レース前の設定
320〜460	プレーヤーの操作処理
470〜570	コースの表示
580〜720	敵の移動
730〜770	サウンド
780〜900	ゴール後の処理
910〜950	ゲームオーバーの処理
960〜1030	エンディングの処理
1040〜1080	初期設定サブルーチン
1170〜1180	文字を太くする処理
1200〜1710	コースやスプライトのデータ
X, X(n)	自車及び敵車の座標
Y, Y(n)	自車及び敵車の進んだ距離
S, S(n)	自車及び敵車のスピード
L, L(n)	自車及び敵車の周回数
P	ポジション
Q	難易度のレベル
AC(n)	加速度
C(n)	コースデータ
DP	ドライバーズポイント

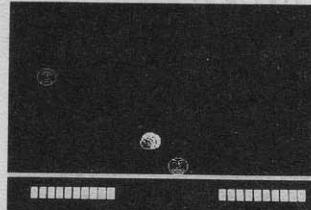
編集部からのアドバイス
ていねいに作られてる

テストプレーをしていて、けっこうはまってしまった。見た目の派手さはないけれど、ていねいに作られているところに好感が持てるんだよね。なんといっても、実在のコースを忠実に再現していて、実戦さながらのテクニックを使えるのがいい。車を固定して、コースを回転させるアイデアがよかったのかな。

(評/吉田哲馬)

第2席入選作品　賞金5万円

IWA

東京都/中原暢文　MSX2　VRAM64K※要MSXべーしっ君
リストは139ページに掲載

ふたり対戦型で、大きな岩を相手にぶつけ合うアクションゲーム。これまた実行するためにはMSXべーしっ君が必要だ。

操作系統はタイトル画面で決定する。ここでスペースキーを押すとプレーヤー1にはキーボード、プレーヤー2にはポート1に差したジョイスティックが割り当てられ、ポート2に差したジョイスティックのトリガーAを押すと、プレーヤー1、2にそれぞれポート1、2に差したジョイスティックが割り当てられる。

プレーヤー1は緑、プレーヤー2は赤い㊌印のキャラクターを操作する。カーソルキーまたはジョイスティックの左右で左右移動、上でジャンプし、スペースキーまたはトリガーAを押すと画面上にある岩を自分のそばに引き寄せることができる。岩を誘導して相手にぶつけることが目的だ。

⬆相手の動きをうまく封じるのがコツだ。

編集部からのアドバイス
ツボを押さえた作りだ

対戦型アクションゲームは操作性が命。キャラクターを自在に操れればいろんな戦略を編み出せるし、ゲーム性も高まるわけだ。この作品はその見本のような例。単純な内容ながら使える技が豊富にある。べーしっ君の特性を活かしたプログラミングも評価できる。

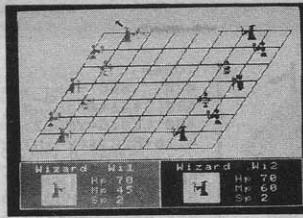
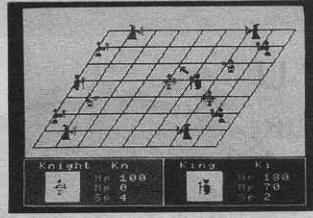
(評/林ロロオ)

第２席入選作品　賞金5万円

SWORD AND MAGIC

岩手県/田鎖充

MSX2 VRAM64K
リストは139ページに掲載

チェスや将棋ふうのテーブルゲームにRPGの要素を組み込んだ対戦型の作品。各コマにヒットポイントやマジックポイント、腕力などのパラメーターがあるのと、ナイトやウィザードなどの職業が用意されているのが特徴だ。

自分が操る軍隊の構成は、タイトル画面で〝edit〟の項目を選ぶことによって変更することができ、ここで各コマの職業や名前を決定することになる。職業によって攻撃力や使える魔法の種類、一度に進めるマスの数などに違いがあるので、組み合わせによっていろんな戦略を立てられるのだ。

さて、タイトル画面で〝start〟を選ぶとゲームが始まる。プレーヤー１はキーボード、プレーヤー２はジョイスティックで操作する。まずカーソルキーまたはジョイスティックで動かしたいコマを選び、スペースキーまたはトリガーAで決定。続いて移動、戦闘、魔法の３つのコマンドの中からひとつを選択し、敵のコマを倒していく。敵の王様を倒すか、王様以外の全部のコマを倒したほうが勝ちだ。

⬆ウィザードは魔法で攻撃ができる。

⬆王様を倒したほうが勝利を収める。

行番号表・変数表

10～210	初期設定
220～500	キャラクターのエディット
510～600	初期設定
610～700	キャラクターの選択
710～950	コマンドの表示と選択
960～1370	各種コマンドの処理
1380～1570	サブルーチン
1580～1770	各種データ
A$(n)	名前
B$(n)	職業
C(n)	ヒットポイント
D(n)	マジックポイント
E(n)	ストレングス
F(n)	移動可能距離

編集部からのアドバイス

手軽に友達と遊べそう

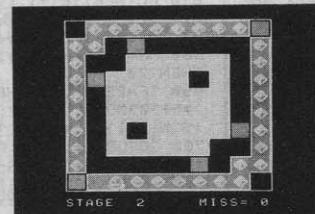
パッと見はキャラクターに凝っただけの将棋ゲームのようだが、各コマの種類や数を決められたり、コマにヒットポイントがある点が新しい。操作性にやや難があるけど、じっくり遊べそうなゲームだ。

(評/ぎーち)

第３席入選作品　賞金3万円

浮遊石

神奈川県/青木豊

MSX2 VRAM64K
リストは141ページに掲載

画面上にある宝石をすべて取ることが目的、というオーソドックスなスタイルのアクションパズルゲーム。派手さはないが、そつなくまとまっている作品だ。

プレーヤーは、カーソルキーまたはジョイスティックでスライムを動かし、画面上に点在しているひし形の宝石を取っていく。ただし、同じ色の床の上に長く居座っているとだんだん沈んでいき、しまいには穴があいてしまう。穴に落ちないようにして、すべての宝石を取ることができれば１面クリアーだ。全10ステージで、失敗は各面ごとに４回まで許される。スペースキーまたはトリガーAを押すと面の初めからやり直せるぞ。

⬆足場がだんだん少なくなっていく。

⬆石を取る順番をよく考えて行動すべし。

編集部からのアドバイス

もっとにぎやかに

宝石をどんどん拾っていく、というアイデアは普通なんだけど、パレットを使って時間制限のルールを付け加えたところが新しい。ただ、全体的におとなしい感じがすることは確かだ。仕掛けを増やしてもっとにぎやかにしたいな。

(評/そらまめ)

残念！ 入選まであと一歩の作品

スペースが狭いので取り急ぎ紹介しよう。まず新潟県の松平義弘くんの『PLOT』と茨城県の瀧富雄くんの『GRAV』。双方とも出来は水準以上だが、前者はグラディウス、後者はロードランナーに酷似しているのと、リストの長さのわりに単調な内容が気になった。独自のアイデアを加えてソフコンで勝負してみてはどうだろうか。

兵庫県の井沢雅成くんの「S&C」はコラムスに似すぎ。ゲームバランスにもひと工夫ほしいところだ。

最後に積極的に投稿してくれる青森県の五十嵐良雄くんの一連の作品について。実力は十分にあるが、設定に無理が目立つのだ。もう少しアイデアを練り込もう。

ショートプログラム募集中

さて、今月から応募要項を少しだけ変更させてもらう。応募作品には必ず以下の書類をつけてくれ。
①プログラムを記録したディスクもしくはテープ。
②実行方法、操作方法、行番号表、変数表などを記載したもの。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの。20歳未満の場合は保護者の住所、氏名、連絡先も書いてくれ。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

F1ぐるんぐりん

操作方法は136ページに掲載

```
100 ' >>>>> Screen Turning System <<<<<
110 ' = F-1 ROUND&ROUND =  '91 :Data'90
120 '
130 DEFINTA-Z:DEFSNGM,N,X,Y:DIMC(255),L(
6):GOSUB1050:RC=0
140 '***** スタートまえ セット *****
150 P=0:READC$,BT,G(0),G(1)
160 FORI=0TO9:B=RND(1)*64:READA$:FORJ=1T
O25:C(I*25+J)=(C(I*25+J-1)+(VAL(MID$(A$,
J,1))-5+32)MOD32:PUTSPRITE6+I,(96+B,212
-J*10),,0:NEXTJ,I:CLS
170 '
180 FORI=0TO16:PUTSPRITEI,(0,220):NEXTI:
T=0:R=RCMOD2
190 PSET(68,80):PRINT#1,"だ゛い"RC*2+1"せん
"C$:PSET(108,110):PRINT#1,MID$(" よせん けっし
ょう",R*5+1,5):PSET(100,128):PRINT#1,R+1"し
ゅう":GOSUB1180
200 SOUND7,184:PLAY"s0m30000t200o518cr64
dr64cr64ag1","t200v13o418cr64dr64cr64ag1
"
210 '***** ターボ゛ オン! *****
220 _TURBOON(C(),G(),L(),P,Q,R,T,RC)
230 DIMM(31),N(31),V(31),W(31),S(6),X(6)
,Y(6),AC(176)
240 '#N-
250 X=32:Y=16-(P*2)*1.5-(PMOD2)*.25:ONR+
1GOTO270,260
260 X=44-(PMOD2)*24:A=0:FORI=0TO6:A=A-(P
=I):X(I)=44-(AMOD2)*24:Y(I)=16-(A*2)*1.5
-(AMOD2)*.25:L(I)=0:A=A+1:NEXTI
270 P=0:FORI=0TO31:M(I)=SIN((ATN(1)/4)*I
):N(I)=-COS((ATN(1)/4)*I):NEXTI
280 COLOR=(14,2,2,4):GOSUB490:GOSUB740:L
INE(96,32)-(112,64),1,BF:CIRCLE(104,40),
4,6:CIRCLE(104,56),4,12
290 FORI=0TO160:AC(I)=INT(SQR(1.25*-I*2+
400)):PUTSPRITE0,(120,136),,(I*26MOD2)*1
1:NEXTI
300 FORI=0TO200:PAINT(104,40),8,6:NEXTI
310 GOSUB770:FORI=0TO20:PAINT(104,40),1,
6:PAINT(104,56),2,12:NEXTI:GOSUB740
320 ' Main -----------------------------
330 '***** コックピ゜ット *****
340 ONSTICK(1)+1GOTO370,370,350,350,350,
370,360,360,360
350 H=(H+1)MOD32:GOTO370
360 H=(H+31)MOD32
370 IFSTRIG(1)THENS=S+AC(S*2)ELSES=S+4*(
S>4)
380 F=0:IFSTRIG(3)THENS=S+30*(S>30):F=1
390 X=X+M((H-C(Y)+32)MOD32)*S/10:Y=Y-N((
H-C(Y)+32)MOD32)*S/320
400 IFX<4THENS=S*ABS(X-4):X=6ELSEIFX>60T
HENS=S*(X-60):X=58
410 GOSUB490:IFY<237THEN440
420 A=256-Y:LINE(V(A)+N(H)*32,W(A)+M(H)*
32)-(V(A)-N(H)*32,W(A)-M(H)*32),15+(L=R-
1)*7
430 IFY>240THENY=13:L=L+1:IFL=R+1THEN780
440 IFY<10THENY=235:L=L-1
450 IFSTRIG(0)THENT=999:R=-1:GOTO780
460 GOSUB750:PUTSPRITE8,(16,224-Y),,0:GO
TO340
470 ' Sub ------------------------------
480 '***** コース かく *****
490 CLS:G=YMOD2:C=(H-C(Y)+32)MOD32:V(15)
=128+M(C)*(Y-INT(Y))*32+N(C)*(X-32):W(15
)=144-N(C)*(Y-INT(Y))*32+M(C)*(X-32)
500 V=V(15):W=W(15):A=1:B=0:GOSUB540
510 G=(Y+1)MOD2:A0=B-1:V=V(15):W=W(15):A
=-1:B=0:GOSUB540:A1=B
520 IFR=1THEN590ELSET=T+1:FORI=0TO999:NE
XTI:RETURN
530 '
540 C=-M((H-C(Y+B+(A<0))+32)MOD32)*32*A:
V=V+C:D=N((H-C(Y+B+(A<0))+32)MOD32)*32*A
:W=W+D
550 IFW<16ORW>204ORV<64ORV>192THENRETURN
560 LINE(V(15+B)+D,W(15+B)-C)-(V+D,W-C),
G(G):LINE(V(15+B)-D,W(15+B)+C)-(V-D,W+C)
,G(G)
570 G=(G+1)MOD2:B=B+A:V(15+B)=V:W(15+B)=
W:GOTO540
580 '***** ライハ゛ルス゛ *****
590 FORI=0TO6:S(I)=S(I)+AC(S(I)*2)-RND(1
)*(I*2+1)*S(I)*(120-Q*30)
600 B=C(Y(I)+2)-C(Y(I)+1):IFB=0THEN620EL
SEIFABS(B)>4THENB=SGN(B)*4
610 A=320-RND(1)*(I*3+1)*12-ABS(B)*40-Q*
30+RND(1)*(Y<Y(I))*50:IFA<S(I)THENS(I)=A
:X(I)=X(I)+SGN(SGN(B)*16+24-X(I))*3
620 Y(I)=Y(I)+S(I)/320:IFY(I)>240THENY(I
)=13:L(I)=L(I)+1
630 A=INT(Y(I))-INT(Y):IFA>A0ORA<A1THEN6
40ELSE660
640 PUTSPRITE1+I,(0,220):NM=0:GOTO720
650 '
660 C=(C(Y(I)+A)-H+32)MOD32:D=(Y(I)-INT(
Y(I)))*32
670 PUTSPRITE1+I,(V(15+A)+M(C)*D-N(C)*(X
(I)-32)-8,W(15+A)+N(C)*D+M(C)*(X(I)-32)-
8),,((C+34)MOD32)*4
680 MN=ABS(X-X(I)):NM=Y-Y(I):IFABS(NM)>1
THEN720
690 IFABS(NM)<.4THENIFMN<6THENH=(H+RND(1
)*5+30)MOD32:S=S*2:S(I)=S(I)*2:X(I)=X(I)
+SGN(X(I)-X)*12:GOTO720
700 GOSUB760:IFNM<0THENX(I)=X(I)-SGN(X-X
(I))*(I<6-Q*3):S=S-(MN<8)*3:GOTO720
710 IFNM<.6ANDMN<6THENS(I)=S+30*(S>90)EL
SEIFMN<12THENX(I)=X(I)+SGN(X(I)-X)*ABS((
X(I)>4)*(X(I)<60))*2
720 PUTSPRITE9+I,(16,224-Y(I)),,0:NEXTI:
RETURN
730 '***** サウント゛ *****
740 SOUND1,255:SOUND3,1:SOUND7,184:SOUND
8,16:SOUND9,16:SOUND12,0        'セット
750 SOUND11,80-S*5+F*99:SOUND13,8:RETURN
                                'エンシ゛ン
760 SOUND5,2:SOUND10,15-ABS(NM)*10:RETUR
N                               'こし,こされ
770 SOUND0,64:SOUND1,0:SOUND7,184:SOUND8
,16:SOUND12,99:SOUND13,0:RETURN'シク゛ナル
780 _TURBOOFF
790 ' ---------------------------------
800 '***** フィニッシュ *****
810 BEEP:COLOR=(14,0,0,1):A$="2nd3rd4th5
th6th7th8th":ONRCMOD2GOTO860
820 ' > Practice Goal <
830 FORI=0TO7:IFBT+Q*30+I*5>TTHENP=IELSE
NEXTI:P=7
840 PSET(76,40):PRINT#1,"スターティンク゛ク゛リット゛"
:COLOR10:PSET(116,56):PRINT#1,MID$("P.P"
+A$,P*3+1,3):COLOR15:RC=RC+1:GOTO180
850 ' > Grand Prix Goal <
860 FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,220):IFL(I)>
=R+1THENP=P+1:NEXTIELSENEXTI
870 DP=DP+VAL(MID$("96432100",P+1,1))
880 COLOR10:PSET(116,96):PRINT#1,MID$("1
st"+A$,P*3+1,3):COLOR15:PSET(44,176):PRI
NT#1,"ト゛ライハ゛ース゛ホ゜イント "DP"Pts":PSET(88,19
6):PRINT#1,L$:GOSUB1180
890 IFRC=5THENIFDP>18THEN960ELSE930ELSEI
FP>3THEN920
900 RC=RC+1:SOUND6,9:SOUND7,183:PLAY"s0m
3000t20018c4cc4":GOTO150
910 '***** ケ゛ーム オーハ゛ー & エンテ゛ィンク゛ *****
920 COLOR8:PSET(92,48):PRINT#1,"GAME OVE
R":GOSUB1180:GOTO950
930 COLOR8:PSET(24,48):PRINT#1,"<WORLD C
AMPION>まで゛あと"19-DP"Pts":GOSUB1180
940 PLAY"s0m6000t18018o5cccdco4bo5c4ddde
dcd4eeefede4f1"
950 IFSTRIG(0)THENRUNELSE950
960 COLOR8,,5:COLOR:PSET(40,48):PRINT#1,
"GET THE WORLD CAMPION!!":GOSUB1180
970 SETPAGE0,1:LINE(0,0)-(255,48),12,BF:
LINE(0,48)-(255,80),14,BF:FORI=0TO16:LIN
E(I*16,32)-(I*16+16,36),4+(IMOD2)*11,BF:
NEXTI
980 FORI=0TO99:CIRCLE(RND(1)*255,RND(1)*
24),1,RND(1)*16:NEXTI
990 PLAY"s0m15000t180o618ccd4ccd4f4o7dc2
o6ccd4ccd4f4o7co6b2ccd4ccd4d4de4cf1g5g5g
1"
1000 SETPAGE0,0:COPY(0,0)-(255,80),1TO(0
,80):A=0:B=2
1010 FORI=0TO7:FORJ=0TO16:B=(B+A)MOD8:GO
SUB1020:COPY(0,80)-(4,116)TO(250,80):COP
Y(5,80)-(255,116)TO(0,80):NEXTJ,I:A=AXOR
1:GOTO1010
1020 PUTSPRITE8+I,(J*16-1,132),,B:RETURN
1030 ' --------------------------------
1040 '***** スフ゜ライト & etc セット *****
1050 COLOR15,0,14:SCREEN5,1:OPEN"grp:"AS
#1:SETBEEP1,4:COLOR=(14,2,2,3)
1060 Q=1:A=15:B=15:I=0:GOSUB1160
1070 FORI=0TO7:A$="":FORJ=0TO7:READB$:A$
=A$+CHR$(VAL("&h"+B$))
1080 PUTSPRITE0,(124,180-I*8-J):NEXTJ:SP
RITE$(I)=A$:NEXTI
1090 PSET(8,48):PRINT#1,"カラーとレヘ゛ルをえらんて゛
<アクセル>ステッフ゜オン!!":GOSUB1180:I=0
1100 ST=STICK(1):A=(A-(ST=5)+(ST=1)+16)M
OD16:B=(B-(ST=3)+(ST=7)+16)MOD16
1110 GOSUB1160:Q=(Q-STRIG(3))MOD3
1120 L$="レヘ゛ル:"+MID$(" HARD NORMAL EASY
",Q*6+1,6):PSET(88,196):PRINT#1,L$
1130 IFSTRIG(1)=0THEN1100
1140 BEEP:FORI=1TO7:READA,B:GOSUB1160:PU
TSPRITE0,(124,96-I*20):NEXTI:CLS:COLOR=(
14,0,0,1):RETURN
1150 '
1160 FORJ=0TO1:COLORSPRITE$(J*8+I)=CHR$(
A)+CHR$(1)+CHR$(B)+CHR$(A)+CHR$(A)+CHR$(
B)+CHR$(1)+CHR$(A):NEXTJ:RETURN
1170 ' > Charactor Decorate <
1180 COPY(1,0)-(255,211)TO(0,0),,TPSET:R
ETURN
1190 '***** テ゛ータ *****
1200 ' > Sprite <
1210 DATA 38,54,10,28,38,38,54,38
1220 DATA 04,0A,05,5A,38,50,28,00
1230 DATA 00,00,00,B9,F7,B9,42,00
1240 DATA 00,28,50,38,5A,05,0A,04
1250 DATA 38,54,38,38,28,10,54,38
1260 DATA 0A,05,0A,1D,58,A0,50,20
1270 DATA 00,00,42,9D,EF,9D,42,00
1280 DATA 20,50,A0,58,1D,0A,05,0A
1290 ' > Body Color <
1300 DATA 15,8,8,8,15,10,12,10,15,4,7,12
,1,10
1310 '
1320 ' > Course Data <
1330 DATA " イキ゛リス",250,15,4
1340 '    〔シルハ゛ーストン〕>-S.G-<---------
1350 DATA9999996666555555555555555
1360 DATA5555555555555555555567776
1370 DATA5555555555555555555544555
1380 DATA5555555555555555555567776
1390 DATA5555555555555444455555555
1400 DATA5555555555555555555555577
1410 DATA7755555555555555555555555
1420 DATA7777655555555555555554445
1430 DATA5555555555555555555322788
1440 DATA5566666666655555555555555
1450 '    ----------<GOAL------------
1460 DATA"シ゛ャハ゜ン",290,15,8
1470 '    --〔スス゛カ〕-->-S.G-<---------
1480 DATA5555555555555555555555555
1490 DATA5556666667777666555433567
1500 DATA7655443445677766554433454
```

```
1510 DATA5444444445555567776556775555
1520 DATA5566655533222335556666656565
1530 DATA6555655656565655554545544
1540 DATA4444555443334444555555555
1550 DATA5555555555555554444455555
1560 DATA5555565666787322555666665
1570 DATA5555555555555555555555555
1580 '   ----------<GOAL-----------
1590 DATA"  モナコ",275,15,4
1600 '    --(モナコ)--->-S.G-<--------
1610 DATA9999999656555565556566656
1620 DATA5556455565556455556464644
1630 DATA4444455567865556555578876
1640 DATA5554455555332223355556887
1650 DATA6555678655556665656556555
1660 DATA6555433567765555554655564
1670 DATA5554545444445555555443346
1680 DATA7766555677643345555555444
1690 DATA3336678765556777665554556
1700 DATA5555655655655655555555555
1710 '   ----------<GOAL-----------
```

IWA

操作方法は136ページに掲載

```
100 ' ----------- IWA -----------
110 ' *** shoki 1 ***
120 COLOR 15,Ø,Ø:SCREEN 5,2,Ø
130 CALL TURBO ON
140 DIM X(1),Y(1),K(1),J(1),E(1),M(1),O(
1)
150 SM=2Ø:LA=12ØØ:GR=75Ø
160 FOR B=Ø TO 2:READ B$:FOR A=Ø TO 31:E
$=CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,A*2+1,2))):A$=A$
+E$:NEXT A
170 SPRITE$(B)=A$:A$="":NEXT B
180 DATA Ø7182E4Ø4C928Ø8Ø8Ø838857542B18Ø
7EØ187482B2C98141418111EA2AD418EØ
190 DATA Ø7182Ø4C429C828Ø8Ø8348533418Ø
7EØ18Ø43242B9C18141418112CA2C18EØ
200 DATA Ø7ØF1F3E3F794E63DØ928A81424Ø2Ø1
FCØFØFCFE9EEF7FB7B7D7777FAEEE7CFØ
210 SOUND 6,23:SOUND 1,15:SOUND 7,32
220 ' *** title ***
230 LINE (Ø,Ø)-(255,255),Ø,BF
240 FOR A=Ø TO 4:PUT SPRITE A,(Ø,217),Ø,
A:NEXT A
250 J=Ø:X=85:Y=3Ø
260 FOR A=Ø TO 14:Y=Y+A:LINE(6Ø,Y)-(68,Y
+8),15,BF:NEXT A:Y=3Ø
270 J=J-1:IF J=-15 THEN J=14
280 Y=Y-J:X=X+1:IF X<142 OR X>156 THEN L
INE (X,Y)-(X+8,Y+8),15,BF
290 FOR C=Ø TO 1Ø:NEXT C
300 IF X<186 THEN 27Ø
310 LINE (169,85)-(182,93),15,BF
320 T=STRIG(Ø)+STRIG(2)*2:IF INKEY$=CHR$
(27) THEN END
330 IF T=Ø THEN 32Ø
340 IF T=-2 THEN JS=1 ELSE JS=Ø
350 LINE (Ø,Ø)-(5ØØ,152),Ø,BF
360 ' *** shoki 2 ***
370 FOR A=Ø TO 1:X(A)=A*75Ø+25Ø:Y(A)=GR:
J(A)=Ø:K(A)=Ø:E(A)=1Ø:M(A)=4Ø:NEXT A
380 X=625:Y=GR:K=Ø:J=Ø:F=1
390 ' *** game gamen ***
400 FOR A=Ø TO 1:FOR B=Ø TO 9
410 LINE (A*15Ø+B*7+25,18Ø)-(A*15Ø+B*7+3
Ø,19Ø),A*6+3,BF
420 LINE (A*15Ø+B*7+25,18Ø)-(A*15Ø+B*7+3
Ø,19Ø),A*6+2,B
430 NEXT B:NEXT A
440 LINE (SM¥5,GR¥5+17)-(LA¥5+16,GR¥5+2Ø
),15,BF
450 LINE (SM¥5,GR¥5+17)-(LA¥5+16,GR¥5+17
),5
460 LINE (SM¥5,GR¥5+2Ø)-(LA¥5+16,GR¥5+2Ø
),5
470 ' *** main ***
480 FOR P=Ø TO 1
490 S=STICK(P+JS):T=STRIG(P+JS)
500 IF (S=2 OR S=3 OR S=4) AND K(P)<32 T
HEN K(P)=K(P)+2
510 IF (S=6 OR S=7 OR S=8) AND K(P)>-32
THEN K(P)=K(P)-2
520 IF (S=8 OR S=1 OR S=2) AND O(P)>Ø TH
EN J(P)=J(P)-3Ø:IF O(P)=2 THEN J=J+3Ø EL
SE IF O(P)=3 THEN J(1-P)=J(1-P)+3Ø
530 O(P)=Ø
540 IF Y(P)+J(P)<GR THEN J(P)=J(P)+1:GOT
O 57Ø ELSE O(P)=1:Y(P)=GR:J(P)=Ø
550 IF K(P)<Ø THEN K(P)=K(P)+1
560 IF K(P)>Ø THEN K(P)=K(P)-1
570 X(P)=X(P)+K(P):Y(P)=Y(P)+J(P)
580 IF X(P)<SM THEN X(P)=SM:K(P)=Ø
590 IF X(P)>LA THEN X(P)=LA:K(P)=Ø
600 IF M(P)>48 AND F=Ø THEN SOUND 6,M(P)
¥2-8:SOUND 8,(M(P)-48)¥2
610 IF M(P)=Ø THEN F=Ø
620 IF M(P)>Ø THEN M(P)=M(P)-1
630 IF Y(P)<Ø THEN CL=Ø ELSE IF (M(P) MO
D 2)=Ø THEN CL=P*6+2 ELSE CL=14
640 IF T=Ø THEN PUT SPRITE P,(X(P)¥5,Y(P
)¥5),CL,Ø ELSE PUT SPRITE P,(X(P)¥5,Y(P
)¥5),CL,1
650 IF INKEY$=CHR$(27) THENSOUND8,Ø:END
660 IF T=-1 THEN A=X(P)-X:B=Y(P)-Y:C=SQR
(A*A+B*B):K=K+(A*4)¥C:J=J+(B*4)¥C
670 NEXT P
680 ' *** iwa ***
690 IF Y+J<GR THEN J=J+1:GOTO 72Ø ELSE Y
=GR:J=-J¥4
700 IF K>Ø THEN K=K-1
710 IF K<Ø THEN K=K+1
720 X=X+K:Y=Y+J
730 IF X<SM THEN X=SM:K=Ø
740 IF X>LA THEN X=LA:K=Ø
750 IF Y>Ø THEN PUT SPRITE 2,(X¥5,Y¥5),1
4,2 ELSE PUT SPRITE 2,(Ø,217)
760 ' *** atari ***
770 IF ABS(X(Ø)-X(1))<8Ø AND ABS(Y(Ø)-Y(
1))<8Ø THEN SWAP K(Ø),K(1):SWAP J(Ø),J(1
):O(-(Y(Ø)>Y(1)))=3 ELSE 8ØØ
780 IF Y(Ø)<>Y(1) THEN IF Y(Ø)>Y(1) THEN
 Y(1)=Y(Ø)-75 ELSE Y(Ø)=Y(1)-75
790 IF ABS(Y(Ø)-Y(1))<7Ø THEN A=(X(Ø)+X(
1))¥2:B=4Ø+(X(Ø)<X(1))*8Ø:X(Ø)=A+B:X(1)=
A-B
800 FOR P=Ø TO 1:IF ABS(X-X(P))<8Ø AND A
BS(Y-Y(P))<8Ø THEN GOSUB 83Ø
810 NEXT P
820 GOTO 48Ø
830 ' *** dam ***
840 IF (ABS(K(P)-K)<16 AND J(P)-J<64 AND
 J(P)-J>-16) OR M(P)>Ø THEN 88Ø
850 E(P)=E(P)-1:M(P)=8Ø
860 LINE (P*15Ø+E(P)*7+25,18Ø)-(P*15Ø+E(
P)*7+3Ø,19Ø),15,BF
870 LINE (P*15Ø+E(P)*7+25,18Ø)-(P*15Ø+E(
P)*7+3Ø,19Ø),14,B
880 SWAP K(P),K:SWAP J(P),J
890 IF Y<>Y(P) THEN IF Y(P)<Y THEN O(P)=
2:Y(P)=Y-81 ELSE Y=Y(P)-81
900 IF ABS(Y(P)-Y)<7Ø THEN A=(X(P)+X)¥2:
B=4Ø+(X(P)<X)*8Ø:X(P)=A+B:X=A-B
910 IF E(P)=Ø THEN 92Ø ELSE RETURN
920 ' *** end ***
930 SOUND 8,12
940 FOR A=Ø TO 15:IF Y(P)>Ø THEN PUT SPR
ITE P,(X(P)¥5,Y(P)¥5),A,Ø
950 PUT SPRITE 1-P,(X(1-P)¥5,Y(1-P)¥5),,
A MOD 2:FOR B=Ø TO 4ØØ
960 IF INKEY$=CHR$(27) THEN SOUND8,Ø:END
970 NEXT B,A
980 IF Y(P)>Ø THEN LINE (X(P)¥5-16,Y(P)¥
5+7)-(X(P)¥5+32,Y(P)¥5+8),15,B:FOR A=Ø T
O 1ØØ:NEXT A:PUT SPRITE P,(Ø,217):LINE (
X(P)¥5-16,Y(P)¥5+7)-(X(P)¥5+32,Y(P)¥5+8)
,Ø,B
990 FOR A=32 TO Ø STEP -1:SOUND 8,A¥2:SO
UND 6,A:FOR B=Ø TO 15Ø:NEXT B:NEXT A
1000 T=STRIG(Ø)+STRIG(1)+STRIG(2):IF T=Ø
 THEN IF INKEY$=CHR$(27) THEN END ELSE 1
ØØØ ELSE 22Ø
```

SWORD AND MAGIC

操作方法は137ページに掲載

```
10 '—— しょきせってい ——
20 SCREEN1,0:COLOR10,1,1:KEYOFF:CLEAR500
:DEFINTA-Z:WIDTH30:DEFUSR=342:SETBEEP1,4
30 DIMA$(20),B$(20),D$(20),E$(20),A(20),
B(20),C(20),C1(20),D(20),D1(20),E(20),F(
20),G(20),H(20),I(20),J(20),K(20),L(20),
M(20),N(20),X(20),Y(20)
40 VPOKE8198,&H71:VPOKE8199,&H71
50 SPRITE$(0)="♣¥0×¥N"+CHR$(7)+CHR$(3):V
POKE8198,&H71:VPOKE8199,&H71
60 FORI=0TO1:RESTORE1580:FORJ=I*7TOI*7+6
:READA$(J),B(J):NEXTJ,I
70 FORI=0TO6:READC$(I):NEXT:FORI=0TO4:RE
ADG(I),H(I),I(I):NEXT:B$="V15T255L6405CD
"
80 FORI=0TO13:B$(I)=C$(B(I)):NEXT
90 FORI=0TO13:A(I)=B(I):IFB(I)=4THENA(I)
=3ELSEIFB(I)>4THENA(I)=4
100 C(I)=G(A(I)):D(I)=H(A(I)):E(I)=I(A(I
)):NEXT
110 '—— タイトル ——
120 FORI=0TO6:READA$:LOCATE6,10:PRINTA$:
LOCATE0,24:PRINT:FORZ=0TO20:NEXTZ,I
130 FORI=0TO7:COLOR=(1,I,I,I):FORZ=0TO90
:NEXTZ,I
140 FORI=7TO0STEP-1:COLOR=(1,I,I,I):FORZ
=0TO90:NEXTZ,I
150 LOCATE6,12:PRINT"ーおうさまと ゆかいな なかまたちー"
160 LOCATE10,16:PRINT"Game Start":LOCATE
10,18:PRINT"Player1 Edit":LOCATE10,20:PR
INT"Player2 Edit":K=0
170 S=STICK(0):PUTSPRITE0,(70,K*16+127),
15,0:IFSTRIG(0)=0THENIFS=1ANDK>0THENBEEP
:K=K-1:GOTO170ELSEIFS=5ANDK<2THENBEEP:K=
K+1:GOTO170ELSE170
180 PLAYB$:IFK=0THEN460ELSECLS:K=K-1
190 FORJ=0TO13:B$(J)=C$(B(J)):NEXT
200 FORJ=0TO13:A(J)=B(J):IFB(J)=4THENA(J
)=3ELSEIFB(J)>4THENA(J)=4
210 C(J)=G(A(J)):D(J)=H(A(J)):E(J)=I(A(J
)):NEXT
220 '—— EDIT ——
230 LOCATE11,0:PRINT"Player";K+1:LOCATE9
,2:PRINT"Name       Hp  Mp  St":FORI=0TO6:J
=I*2+4
240 LOCATE4,J:PRINTB$(I+K*7):LOCATE8,J:P
RINTA$(I+K*7):LOCATE16,J:PRINTUSING"###"
;C(I+K*7):LOCATE21,J:PRINTUSING"##";D(I+
K*7):LOCATE25,J:PRINTUSING"##";E(I+K*7):
NEXT
250 LOCATE4,18:PRINT"Data Load":LOCATE4,
20:PRINT"Data Save":LOCATE4,22:PRINT"Exi
t":I=0
260 S=STICK(0):PUTSPRITE0,(24,I*16+31),1
5,0:IFSTRIG(0)=0THENIFS=1ANDI>0THENBEEP:
I=I-1:GOTO260ELSEIFS=5ANDI<9THENBEEP:I=I
+1:GOTO260ELSE260
270 J=0:PLAYB$:IFI=7ORI=8THEN360ELSEIFI=
9THENFORI=0TO500:NEXT:CLS:GOTO160
280 FORZ=0TO500:NEXT:J=B(I+K*7):IFI=3THE
N310
290 PUTSPRITE0,(32,I*16+31),15,0:S=STICK
(0):IFSTRIG(0)THEN310ELSEIFS=1ANDJ>1THEN
BEEP:J=J-1ELSEIFS=5ANDJ<6THENBEEP:J=J+1E
LSE290
300 LOCATE4,I*2+4:PRINTC$(J)" ":GOTO290
310 B(I+K*7)=J:B$(I+K*7)=C$(J):PUTSPRITE
0,(64,I*16+31),15,0:FORJ=0TO6:D$(J)="":N
EXT:A$(I+K*7)=""
320 J=0:A(I+K*7)=B(I+K*7):FORZ=0TO500:NE
XT:Z=USR(0):LOCATE8,I*2+4:PRINTSPC(7):IF
A(I+K*7)=4THENA(I+K*7)=3ELSEIFA(I+K*7)>4
THENA(I+K*7)=4
330 D$=INKEY$:IFD$=CHR$(13)THENFORJ=0TO6
:A$(I+K*7)=A$(I+K*7)+D$(J):NEXT:PLAYB$:G
```

```
OTO350ELSEIFD$=""THEN330ELSEIFASC(D$)<48
ORASC(D$)>255THEN330
340 D$(J)=D$:LOCATEJ+8,I*2+4:PRINTD$(J):
J=J+1:IFJ>6THENJ=6:GOTO330ELSE330
350 C(I+K*7)=G(A(I+K*7)):E(I+K*7)=I(A(I+
K*7)):D(I+K*7)=H(A(I+K*7)):GOTO230
360 FORZ=0TO500:NEXT:LOCATE14,(I-8)*2+20
:PRINT"No":J=1
370 LOCATE16,(I-8)*2+20:PRINTJ
380 PUTSPRITE0,(112,I*16+31),15,0:S=STIC
K(0):IFSTRIG(0)THEN390ELSEIFINKEY$=CHR$(
13)THENPLAYB$:GOTO440ELSEIFS=1ANDJ>1THEN
BEEP:J=J-1:GOTO370ELSEIFS=5ANDJ<5THENBEE
P:J=J+1:GOTO370ELSE380
390 PLAYB$:C$=CHR$(J+64):A$="SWORD"+C$+"
.DAT":L=K*7:FORZ=0TO500:NEXT:ONERRORGOTO
450:IFI=8THEN420
400 OPENA$FORINPUTAS#1:INPUT#1,B(L),B(L+
1),B(L+2),B(L+3),B(L+4),B(L+5),B(L+6),A$
(L),A$(L+1),A$(L+2),A$(L+3),A$(L+4),A$(L
+5),A$(L+6)
410 CLOSE#1:CLS:GOTO190
420 D$="":FORJ=K*7TOK*7+6:D$=D$+CHR$(34)
+A$(J)+CHR$(34)+",":NEXT
430 OPENA$FOROUTPUTAS#1:PRINT#1,B(L),B(L
+1),B(L+2),B(L+3),B(L+4),B(L+5),B(L+6),D
$:CLOSE#1
440 LOCATE14,(I-8)*2+20:PRINTSPC(4):I=0:
GOTO260
450 IFERR>52ANDERR<72THENPLAYB$:LOCATE19
,(I-8)*2+20:PRINT"Disk Error":FORJ=0TO20
00:NEXT:LOCATE14,(I-8)*2+20:PRINTSPC(15)
:I=0:RESUME260ELSEERRORERR
460 C$="V15T200L8EDCEDCEDCEDCEDG4EDCEDCA
4G12R64GR8A2":D$="O3"+C$:PLAYD$,"O5"+C$
470 IFPLAY(0)THEN470
480 FORI=7TO13:D$(I)=A$(20-I):E$(I)=B$(2
0-I):J(I)=A(20-I):K(I)=B(20-I):L(I)=C(20
-I):M(I)=D(20-I):N(I)=E(20-I):NEXT
490 FORI=7TO13:A$(I)=D$(I):B$(I)=E$(I):A
(I)=J(I):B(I)=K(I):C(I)=L(I):D(I)=M(I):E
(I)=N(I):NEXT
500 FORI=0TO13:C1(I)=C(I):D1(I)=D(I):NEX
T
510 '─── しょきせってい2 ───
520 COLOR15,1,1:SCREEN5,2:CLS:OPEN"GRP:"
AS#1:R=RND(-TIME)
530 FORI=0TO9:READD$:A$="":FORJ=1TO64STE
P2:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,J,2))):NE
XT:SPRITE$(I)=A$:NEXT:SPRITE$(10)="♣♣0×♣
N"+CHR$(7)+CHR$(3)
540 FORI=0TO13:READX(I),Y(I):NEXT:FORI=0
TO13:IFA(I)=1THENF(I)=4:NEXTELSEIFA(I)=4
THENF(I)=3:NEXTELSEF(I)=2:NEXT
550 '─── GAME が めん ───
560 SETPAGE,1:CLS:J=0:LINE(0,0)-(256,219
),15,BF:FORI=78TO238STEP20:LINE(I,27)-(I
-70,146),12:NEXT:FORI=27TO146STEP17:LINE
(78-J,I)-(238-J,I),12:J=J+10:NEXT
570 LINE(0,0)-(246,157),12,B:J=252
580 FORI=0TO150STEP5:K=RND(1)*6+250:LINE
(J,I)-(K,I+5),10:J=K:NEXT:FORI=0TO200:K=
RND(1)*3:LINE(I,160+K)-(I+3,168-K),10:NE
XT
590 SETPAGE,0:GOSUB1560:LINE(5,161)-(251
,210),15,B:LINE(128,161)-(128,210),15
600 FORI=0TO1:FORJ=0TO6:K=J+I*7:PUTSPRIT
EK+1,(X(K)*20+68-Y(K)*10,Y(K)*17+6),I*2+
4,A(K)+I*5:NEXTJ,I:I=1
610 '─── キャラせんたく ───
620 DEFUSR=144:Z=USR(0):DEFUSR=342:A=A-(
I=1)
630 PUTSPRITE15,(0,217):PUTSPRITE16,(0,2
17):I=I-(I=0)+(I=1):U=I
640 GOSUB1510:LINE(129-K,162)-(250-K,209
),1,BF:J=I*7
650 IFY(J)=8THENJ=J+1:GOTO650ELSEZ=USR(0
)
660 PUTSPRITE0,(X(J)*20+62-Y(J)*10,Y(J)*
17-2),12,10:GOSUB1530:COLOR10,1
670 IFSTRIG(I)THENPLAYB$:O=0:GOTO720ELSE
IFI=0ANDINKEY$=CHR$(13)ORI=1ANDSTRIG(3)T
HENPLAYB$:PSET(180-K,180),1:PRINT#1,"Pas
s":FORZ=0TO2000:NEXT:GOTO620
680 S=STICK(I):T=J:IFS=1ANDJ>I*7THENJ=J-
1ELSEIFS=5ANDJ<I*7+6THENJ=J+1ELSE670
690 IFY(J)=8THENJ=J-(S=5)+(S=1)ELSEBEEP:
GOTO660
700 IFJ<I*7ORJ>I*7+6THENJ=T:GOTO670ELSE6
90
710 '─── COMMAND ひょうじ ───
720 FORL=0TO13:IFX(J)=X(L)ANDY(J)+(Y(J)>
1)=Y(L)THENFORL=0TO13:IFX(J)-(X(J)<8)=X(
L)ANDY(J)=Y(L)THENFORL=0TO13:IFX(J)=X(L)
ANDY(J)-(Y(J)<7)=Y(L)THENFORL=0TO13:IFX(
J)+(X(J)>1)=X(L)ANDY(J)=Y(L)THEN740
730 NEXT:O=O+1:N(O)=1:N$(O)="Walk"
740 X=I-(I=0)+(I=1):M=0:M=M-(I=0)+(I=1):
P=0:FORL=0TO2:W=X*7
750 IFX(J)-(L=1)*M=X(W)ANDY(J)-(L=2)+(L=
0)=Y(W)THENP=P+1:P(P)=L:Q(P)=W:NEXTELSEW
=W+1:IFW=X*7+7THENNEXTELSE750
760 IFP=0THEN780
770 O=O+1:N(O)=2:N$(O)="Battle"
780 IFB(J)=1ORB(J)=2THEN880
790 IFB(J)=3THENM=X(J):H=0:GOTO830ELSEIF
B(J)=4THEN850
800 M=0:M=M-(I=0)+(I=1):V=0:FORL=0TO2:W=
I*7
810 IFX(J)-(L=1)*M=X(W)ANDY(J)-(L=2)+(L=
0)=Y(W)THENV=V+1:R(V)=W:NEXTELSEW=W+1:IF
W=I*7+7THENNEXTELSE810
820 IFV>0THEN850ELSE880
830 H=H+1:M=M-(I=0)+(I=1):IFM=0ORM=9THEN
880ELSEFORG=0TO13:IFM<>X(G)ORY(J)<>Y(G)T
HENNEXT:GOTO830
840 IFG<7ANDI=0THEN880ELSEIFG>6ANDI=1THE
N880
850 IFB(J)=0ORB(J)=5ORB(J)=6THENIFD(J)<1
0THEN880
860 IFB(J)=3ORB(J)=4THENIFD(J)<15THEN880
870 O=O+1:N(O)=3:N$(O)="Magic"
880 IFO=0THENPSET(156-K,180),1:PRINT#1,"
No Command":FORZ=0TO2000:NEXT:GOTO640
890 PSET(165-K,165),I*2+4:PRINT#1,"Comma
nd":COLOR15
900 FORM=1TOO:PSET(175-K,168+M*10),I*2+4
:PRINT#1,N$(M):NEXT
910 '─── COMMAND せんたく ───
920 M=1
930 S=STICK(I):PUTSPRITE17,(160-K,M*10+1
68),15,10:IFI=0ANDINKEY$=CHR$(13)ORI=1AN
DSTRIG(3)THENPLAYB$:PUTSPRITE17,(0,217):
GOTO640
940 IFSTRIG(I)=0THENIFS=1ANDM>1THENBEEP:
M=M-1:GOTO930ELSEIFS=5ANDM<OTHENBEEP:M=M
+1:GOTO930ELSE930
950 PLAYB$:PUTSPRITE17,(0,217):IFN(M)=1T
HENM=X(J):N=Y(J):Q=F(J):FORZ=0TO500:NEXT
:Z=USR(0)ELSEIFN(M)=2THENM=0:GOTO1030ELS
EIFN(M)=3THEN1130
960 '─── WALK ───
970 S=STICK(I):IFSTRIG(I)THENX(J)=M:Y(J)
=N:GOTO620
980 IFI=0ANDINKEY$=CHR$(13)ORI=1ANDSTRIG
(3)THENM=X(J):N=Y(J):Q=F(J):PLAYB$:FORZ=
0TO500:NEXT:PUTSPRITEJ+1,(M*20+68-N*10,N
*17+6),I*2+4,A(J)+I*5:GOTO920
990 IFS=1ANDN>1THENN=N-1ELSEIFS=3ANDM<8T
HENM=M+1ELSEIFS=5ANDN<7THENN=N+1ELSEIFS=
7ANDM>1THENM=M-1ELSE970
1000 FORL=0TO13:IFM<>X(L)ORN<>Y(L)THENNE
XTELSEIFM<>X(J)ORN<>Y(J)THENM=M-(S=7)+(S
=3):N=N-(S=1)+(S=5):GOTO970ELSENEXT
1010 Q=Q-1:IFQ<0THENQ=0:M=M-(S=7)+(S=3):
N=N-(S=1)+(S=5):GOTO970ELSEPLAY"O4DC":PU
TSPRITEJ+1,(M*20+68-N*10,N*17+6),I*2+4,A
(J)+I*5:GOTO970
1020 '─── BATTLE ───
1030 I=I-(I=0)+(I=1):U=I:T=J:M=1:FORZ=0T
O500:NEXT:GOSUB1510:I=I-(I=0)+(I=1)
1040 J=Q(M):PUTSPRITE0,(X(Q(M))*20+62-Y(
Q(M))*10,Y(Q(M))*17-2),12,10:I=I-(I=0)+(
I=1):GOSUB1530:I=I-(I=0)+(I=1)
1050 S=STICK(I):IFSTRIG(I)=0THENIFS=1AND
M>1THENM=M-1:BEEP:GOTO1040ELSEIFS=5ANDM<
PTHENM=M+1:BEEP:GOTO1040ELSE1050
1060 PLAYB$:FORZ=0TO500:NEXT:J=T:PUTSPRI
TEJ+1,(X(J)*20+68-Y(J)*10-(P(M)=1)*((I=1
)-(I=0))*10-(P(M)=0)*5+(P(M)=2)*5,Y(J)*1
7+6+(P(M)=0)*10+(P(M)=2)*-10),I*2+4,A(J)
+I*5
1070 GOSUB1570:C(Q(M))=C(Q(M))-E(J)+RND(
1)*5:IFC(Q(M))<0THENC(Q(M))=0
1080 I=I-(I=0)+(I=1):T=J:J=Q(M):GOSUB153
0:I=I-(I=0)+(I=1):J=T:U=I
1090 PUTSPRITEJ+1,(X(J)*20+68-Y(J)*10,Y(
J)*17+6),I*2+4,A(J)+I*5
1100 IFC(Q(M))=0THENI=I-(I=0)+(I=1):J=Q(
M):GOSUB1390:I=I-(I=0)+(I=1)
1110 FORZ=0TO2000:NEXT:GOTO620
1120 '─── MAGIC ───
1130 IFB(J)=3THEN1220ELSEIFB(J)=4THEN130
0ELSEU=I:I=I-(I=0)+(I=1):T=J:M=1:FORZ=0T
O500:NEXT:GOSUB1510:I=I-(I=0)+(I=1)
1140 J=R(M):PUTSPRITE0,(X(R(M))*20+62-Y(
R(M))*10,Y(R(M))*17-2),12,10:I=I-(I=0)+(
I=1):GOSUB1530:I=I-(I=0)+(I=1)
1150 S=STICK(I):IFSTRIG(I)=0THENIFS=1AND
M>1THENM=M-1:BEEP:GOTO1140ELSEIFS=5ANDM<
VTHENM=M+1:BEEP:GOTO1140ELSE1150
1160 J=T:L=R(M):IFB(J)=0THEND(J)=D(J)-10
:E(L)=E(L)+4+RND(1)*3
1170 IFB(J)=5THEND(J)=D(J)-10:C(L)=C(L)+
50+RND(1)*10:IFC(L)>C1(L)THENC(L)=C1(L)
1180 IFB(J)=6THEND(J)=D(J)-10:D(L)=D(L)+
30+RND(1)*10:IFD(L)>D1(L)THEND(L)=D1(L)
1190 K=I*123:J=T:GOSUB1530:FORL=1TO12:SO
UND1,0:SOUND7,62:SOUND8,14:SOUND0,220-L*
6
1200 CIRCLE(X(R(M))*20+76-Y(R(M))*10,Y(R
(M))*17+14),L,3:NEXT:DEFUSR=144:Z=USR(0)
:FORZ=0TO1000:NEXT:GOSUB1560
1210 I=I-(I=0)+(I=1):T=J:J=R(M):K=I*123:
GOSUB1530:I=I-(I=0)+(I=1):J=T:FORZ=0TO20
00:NEXT:GOTO620
1220 I=I-(I=0)+(I=1):U=I:T=J:J=G:GOSUB15
10:GOSUB1530:I=I-(I=0)+(I=1):J=T:U=I:K=I
*123:FORZ=0TO500:NEXT
1230 D(J)=D(J)-15:GOSUB1530
1240 FORL=1TO6:CIRCLE(X(J)*20+82+(I=1)*1
2-(I=0)*L+(I=1)*L-Y(J)*10,Y(J)*17+10),L,
10:NEXT
1250 SOUND0,0:SOUND6,25:SOUND7,1:SOUND8,
13
1260 FORL=0TO(H-1)*20STEP5:COPY(I*190+5,
160)-(I*190+5+((I=1)-(I=0))*L,168),1TO(X
(J)*20+93+(I=1)*36-Y(J)*10,Y(J)*17+6),0:
NEXT
1270 GOSUB1570:C(G)=C(G)-35+H*4:IFC(G)<0
THENC(G)=0
1280 I=I-(I=0)+(I=1):U=I:J=G:K=I*123:GOS
UB1530:GOSUB1560:IFC(G)=0THENJ=G:GOSUB13
90
1290 I=I-(I=0)+(I=1):FORZ=0TO2000:NEXT:G
OTO620
1300 D(J)=D(J)-15:FORZ=0TO500:NEXT:GOSUB
1530
1310 I=I-(I=0)+(I=1):U=I:T=J:GOSUB1510
1320 FORL=I*7TOI*7+6:J=L:IFY(L)=8THENNEX
T:GOTO1370
1330 GOSUB1530:SOUND6,30:SOUND7,23:SOUND
8,16:SOUND12,80:SOUND13,0
1340 FORM=0TOY(L)*17+6STEP4:COPY(250,0)-
(255,M),1TO(X(L)*20+76-Y(L)*10,4),0:NEXT
1350 C(L)=C(L)-5:IFC(L)<0THENC(L)=0
1360 GOSUB1570:GOSUB1530:FORZ=0TO1000:NE
XT:GOSUB1560:IFC(L)=0THENGOSUB1390:NEXTE
LSENEXT
1370 I=I-(I=0)+(I=1):GOTO620
1380 '─── サブルーチン ───
1390 M=1
1400 FORZ=0TO300:NEXT:IFI=0THENCOLOR=(7,
M,M,7)ELSEIFI=1THENCOLOR=(7,5+M/3,M,M)
1410 PUTSPRITEJ+1,(X(J)*20+68-Y(J)*10,Y(
J)*17+6),7,A(J)+I*5:M=M+1:IFM<8THEN1400
1420 PUTSPRITEJ+1,(0,217):X(J)=9:Y(J)=8:
T(I)=T(I)+1
1430 IFB(J)>0ANDT(I)<6THENRETURN
1440 I=I-(I=0)+(I=1)+1:FORZ=0TO3000:NEXT
:FORL=0TO14:PUTSPRITEL,(0,217):NEXT
1450 FORL=0TO2:FORJ=4+LTO159STEP3:LINE(6
,J)-(250,J),1:FORZ=0TO10:NEXTZ,J,L
1460 COLOR10,1:FORL=0TO6:COLOR=(10,L,L,1
)
```

```
1470 PSET(100,65),1:PRINT#1,"Turn";A:PSE
T(80,95),1:PRINT#1,"Player";I;"Win!":FOR
Z=0TO50:NEXTZ,L
1480 DEFUSR=144:Z=USR(0):B$="V15T120L16E
R64ER64ER64A4ER64ER64ER64":C$="R64E4R64E
R16R64ER64ER64F+R64G+R64A2"
1490 D$="O2"+B$+"O1A4O2"+C$:PLAYD$,"O5"+
B$+"O4A4O5"+C$
1500 IFSTRIG(0)ANDPLAY(0)=0THENRUNELSE15
00
1510 COLOR11,U*2+4:K=I*123:LINE(K+6,162)
-(K+127,209),U*2+4,BF:LINE(K+25,175)-(K+
55,205),15,BF
1520 PSET(K+70,178),I*2+4:PRINT#1,"Hp":P
SET(K+70,188),I*2+4:PRINT#1,"Mp":PSET(K+
70,198),I*2+4:PRINT#1,"Sp":RETURN
1530 COLOR,U*2+4:LINE(K+20,165)-(K+105,1
74),U*2+4,BF:LINE(K+90,175)-(K+120,205),
U*2+4,BF
1540 COLOR15:PSET(K+20,165),I*2+4:PRINT#
1,A$(J):PSET(K+85,165),I*2+4:PRINT#1,B$(
J):PUTSPRITEI+15,(K+32,182),U*2+4,A(J)+U
*5
1550 PSET(K+84,178),I*2+4:PRINT#1,C(J):P
SET(K+84,188),I*2+4:PRINT#1,D(J):PSET(K+
84,198),I*2+4:PRINT#1,F(J):RETURN
1560 COPY(0,0)-(246,157),1TO(5,3),0:RETU
RN
1570 SOUND6,30:SOUND7,23:SOUND8,16:SOUND
12,15:SOUND13,0:RETURN
1580 DATA Wizard,3,Priest,5,Knight,1,Kin
g,0,Warrior,2,Pliest,6,Wizard,4
1590 DATA Ki,Kn,Wa,Wi1,Wi2,Pr1,Pr2
1600 DATA 180,70,20,100,0,25,120,0,30,70
,60,5,80,50,8
1610 DATA┌┤┬ ┬┌─┐┌─┐┌─┐
1620 DATA└┐││││ │├┬┘│ │
1630 DATA├┘└┴┘└─┘┴┘└─┘,
1640 DATA"     ┌┬┐┌─┐┌─┬┌─┐
1650 DATA" AND │││├─┤│ ┬││
1660 DATA"     ┴ ┴┴ ┴└─┘┴└─┘
1670 DATA 0A0F0F06000F1F1F1F1F1F3E0E
0F808010283810109070101010101010
1680 DATA 060F0C0E000F3D30FF20152E040A0E
0F000000006020606OF820208000000000
1690 DATA 000002030706070006OE0F07080B07
0700000000800A9C3A9428C080404080C0
1700 DATA 183E0F0C0F0E0F0F0F0F0F1F1F3F3F
7F000006090C04FCF47434040400008080
1710 DATA 00060F0F0600070F0F0F06000E1F1F
3F00000E0A0E04FCF4F474000000000000
1720 DATA 010108141C0808090E080808080808
0850F0F0F06000F0F8F8F8F8F87C70F0
1730 DATA 0000000006040606 1F04040100000 0
0060F0307000F0BC0CFF04A874205070F0
1740 DATA 00000000150395C2914030102020 1
03000040C0E060E0006070F0E010D0E0E0
1750 DATA 000060903020 3F2F2E2C2020000001
01187CF030F070F0F0F0F0F8F8FCFCFE
1760 DATA 0000705070203F2F2F2E0000000000
000060F0F06000E0F0F0F0600070F8F8FC
1770 DATA 2,1,1,2,2,3,1,4,2,5,1,6,2,7,7,
1,8,2,7,3,8,4,7,5,8,6,7,7
```

PROGRAM 4

浮遊石

操作方法は137ページに掲載

```
1Ø '---------------------------------
2Ø '    ﾌﾕｳｾｷ -Hover Jewel-
3Ø '                     1991 Y.Aoki
4Ø '---------------------------------
5Ø CLEAR 1ØØ,&HCFFF:SCREEN 5,2:COLOR 11,
Ø,Ø:CLS
6Ø DEFUSR=&HDØØØ:DEFINT A-Z:OPEN "grp:"
AS #1
7Ø ON INTERVAL=3Ø GOSUB 78Ø
8Ø PRESET(84,96):PRINT #1,"HOVER JEWEL"
9Ø DIM P(11,11),ST(1Ø,1Ø),SN(4),FL(4),NX
(8),NY(8),Q(1Ø9)
1ØØ AD=&HDØØØ
11Ø READ A$:IF A$<>"$" THEN POKE(AD),VAL
("&h"+A$):AD=AD+1:GOTO 11Ø
12Ø FOR I=1 TO 7 STEP 2:READ NX(I),NY(I)
:NEXT
13Ø Q(Ø)=36:Q(1)=12
14Ø FOR J=Ø TO 11:FOR I=Ø TO 2
15Ø READ A$:A=VAL("&h"+A$)
16Ø FOR H=Ø TO 2:Q(J*9+I+H*3+2)=A*(4+H)
17Ø NEXT H,I,J:COPY Q,Ø TO (12,Ø),1
18Ø FOR I=Ø TO 31:READ A$:A=VAL("&h"+A$)
:VPOKE(&H78ØØ+I),A:NEXT
19Ø COLOR=(14,3,3,3)
2ØØ PUT SPRITE Ø,(Ø,217),15,Ø
21Ø PLAY"t255v15sØm3ØØØo6"
22Ø VX=&H76Ø1:VY=&H76ØØ:AD=&HD1ØØ
23Ø MS=Ø:RO=1:RESTORE 125Ø
24Ø '-------round start----------------
25Ø CLS:LINE(47,15)-(2Ø8,176),,B
26Ø FOR J=1 TO 1Ø:READ A$:FOR I=1 TO 1Ø
27Ø P(I,J)=VAL(MID$(A$,I,1)):NEXT I,J
28Ø GOSUB 95Ø:GOSUB 81Ø
29Ø PRESET(48,184):PRINT #1,"STAGE ";RO
3ØØ PRESET(152,184):PRINT #1,"MISS=";MS
31Ø X=1:Y=1Ø
32Ø VPOKE(VX),X*16+32:FOR I=Ø TO Y*16:VP
OKE(VY),I:NEXT
33Ø INTERVAL ON
34Ø '-------main-----------------------
35Ø A=STRIG(Ø) OR STRIG(1):IF A THEN 67Ø
36Ø A=STICK(Ø) OR STICK(1):IF A MOD2=Ø T
HEN 42Ø
37Ø XX=X:YY=Y:X=X+NX(A):Y=Y+NY(A):P=P(X,
Y)
38Ø IF PEEK(AD+P+5)=Ø THEN X=XX:Y=YY:GOT
O 42Ø ELSE GOSUB 45Ø
39Ø A=AD+P(XX,YY):B=AD+P:C=FL(P(XX,YY))+
1
4ØØ INTERVAL OFF:POKE(A),C:POKE(B),Ø:INT
ERVAL ON
41Ø IF ST(X,Y)=1 THEN 5ØØ
42Ø IF PEEK(AD+P(X,Y)+5)=Ø THEN 67Ø
43Ø GOTO 35Ø
44Ø '------idou-----------------------
45Ø FOR I=2 TO 16 STEP 2
46Ø VPOKE(VY),YY*16+I*NY(A)
47Ø VPOKE(VX),XX*16+I*NX(A)+32
48Ø NEXT:RETURN
49Ø '------jewel----------------------
5ØØ LINE(X*16+35,Y*16+3)-(X*16+44,Y*16+1
3),P,BF:PLAY"c"
51Ø ST(X,Y)=Ø:SN(P)=SN(P)-1
52Ø IF SN(P)=Ø THEN FL(P)=-1
53Ø IF SN(1)+SN(2)+SN(3)>Ø THEN 42Ø
54Ø '------clear----------------------
55Ø INTERVAL OFF:POKE(AD+P),Ø:INTERVAL O
N
56Ø FOR I=Y*16 TO Ø STEP -1
57Ø VPOKE(VY),I:NEXT:VPOKE(VY),217
58Ø PRESET(1Ø4,84):PRINT #1,"CLEAR!"
59Ø PRESET( 72,96):PRINT #1,"PUSH SPACE
KEY"
6ØØ PLAY"o6eg8o7c.d8e8o6ao7d8f.g8f8ecdo6
bo7co6"
61Ø IF (STRIG(Ø) OR STRIG(1))=Ø THEN 61Ø
62Ø RO=RO+1:IF RO<11 THEN 25Ø
63Ø PRESET(64,84):PRINT #1,"ALL STAGE CL
EAR!"
64Ø PRESET(72,96):PRINT #1," THANK  YOU
 "
65Ø GOTO 65Ø
66Ø '------miss-----------------------
67Ø PRESET(1Ø4,96):PRINT #1,"MISS!!"
68Ø PLAY"co5b32agfe32dco6":VPOKE(VY),217
69Ø IF PLAY(Ø) THEN 69Ø
7ØØ MS=MS+1:IF MS<4 THEN GOSUB 95Ø:COPY(
48,16)-(2Ø7,175),1 TO (48,16),Ø:GOTO 3ØØ
71Ø '------game over-------------------
72Ø INTERVAL OFF
73Ø PRESET(96,8Ø):PRINT #1,"THE END"
74Ø PRESET(72,96):PRINT #1,"PUSH SPACE K
EY"
75Ø IF (STRIG(Ø) OR STRIG(1))=Ø THEN 75Ø
76Ø GOTO 23Ø
77Ø '------time interval---------------
78Ø INTERVAL OFF:Z=USR(Ø):INTERVAL ON
79Ø RETURN
8ØØ '------gamen----------------------
81Ø FOR J=1 TO 1Ø:FOR I=1 TO 1Ø
82Ø A=P(I,J):IF A=Ø THEN 91Ø
83Ø IF A=4 THEN LINE(I*16+33,J*16+1)-(I*
16+46,J*16+14),14,BF:GOTO 91Ø
84Ø B= (P(I  ,J-1)=A)
85Ø C=-(P(I+1,J  )=A)
86Ø D=-(P(I  ,J+1)=A)
87Ø E= (P(I-1,J  )=A)
88Ø LINE(I*16+32,J*16)-(I*16+47,J*16+15)
,A+3,B
89Ø LINE(I*16+33+E,J*16+1+B)-(I*16+46+C,
J*16+14+D),A,BF
9ØØ COPY(A*12,Ø)-(A*12+11,11),1 TO (I*16
+34,J*16+2),Ø,TPSET
91Ø NEXT I,J
92Ø COPY(48,16)-(2Ø7,175),Ø TO (48,16),1
93Ø RETURN
94Ø '------start sub------------------
95Ø FOR I=1 TO 4:FL(I)=1:SN(I)=Ø:POKE(AD
+I),1:POKE(AD+I+5),7:NEXT:POKE(AD+5),Ø
96Ø FOR J=1 TO 1Ø:FOR I=1 TO 1Ø
97Ø A=P(I,J):IF A>Ø AND A<4 THEN ST(I,J)
=1:SN(A)=SN(A)+1 ELSE ST(I,J)=Ø
98Ø NEXT I,J:Z=USR(Ø):RETURN
99Ø '------machine data----------------
1ØØØ DATA DD,21,ØØ,D1,Ø6,Ø3,DD,7E,Ø6,DD
1Ø1Ø DATA 5E,Ø1,1D,83,F2,1C,DØ,AF,DD,77
1Ø2Ø DATA Ø6,3E,Ø1,DD,77,Ø1,18,13,FE,Ø7
1Ø3Ø DATA 38,ØC,3E,Ø7,DD,77,Ø6,3E,Ø1,DD
1Ø4Ø DATA 77,Ø1,18,Ø3,DD,77,Ø6,DD,23,1Ø
1Ø5Ø DATA D3,F3,3A,Ø7,ØØ,3C,4F,3E,Ø1,ED
1Ø6Ø DATA 79,3E,9Ø,ED,79,ØC,DD,21,ØØ,D1
1Ø7Ø DATA DD,5E,Ø6,7B,87,87,87,87,ED,79
1Ø8Ø DATA CB,3B,ED,59,DD,5E,Ø7,7B,CB,3F
1Ø9Ø DATA ED,79,ED,59,DD,5E,Ø8,7B,CB,3F
11ØØ DATA 87,87,87,87,B3,ED,79,AF,ED,79
111Ø DATA 21,Ø6,D1,Ø6,Ø3,5E,7B,87,87,87
112Ø DATA 87,B3,ED,79,ED,59,23,1Ø,F2,FB
113Ø DATA C9,$
114Ø '------idou data------------------
115Ø DATA Ø,-1,1,Ø,Ø,1,-1,Ø
116Ø '------graphic data---------------
117Ø DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,1ØØ1,ØØØØ
118Ø DATA ØØØØ,Ø111,ØØØØ,Ø1ØØ,1Ø11,ØØ1Ø
119Ø DATA 11ØØ,Ø111,ØØØ1,11Ø1,1Ø11,1Ø1Ø
12ØØ DATA Ø1Ø1,ØØØ1,1ØØØ,1ØØØ,ØØ1Ø,ØØØ1
121Ø DATA Ø1ØØ,ØØØ1,ØØ1Ø,ØØØØ,Ø11Ø,ØØØØ
122Ø DATA ØØØØ,1ØØ1,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
123Ø '------sprite data----------------
124Ø DATA ØØ,ØØ,Ø3,Ø4,Ø9,ØA,12,1Ø,1Ø,17,
28,2Ø,18,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,CØ,2Ø,1Ø,1Ø,Ø8,Ø
8,Ø8,E8,14,Ø4,18,EØ,ØØ,ØØ
125Ø '------stage data-----------------
126Ø DATA 4424444444,4424444444,42Ø24444
44,22Ø2234443,42Ø2433333,4424443334,4421
114444,4411Ø11444,4441114444,4444144444
127Ø DATA Ø111111114,11Ø4ØØØØØ1,1ØØ22222
Ø1,142233Ø2Ø1,1Ø233332Ø1,1Ø233332Ø1,1Ø2Ø
332241,1Ø22222ØØ1,1ØØØØØ4Ø11,411111111Ø
128Ø DATA 333ØØØØØ33,333Ø333233,3331333Ø
ØØ,ØØ2ØØØØØØØ,Ø333323330,Ø3333Ø333Ø,ØØØØ
Ø1333Ø,Ø33233ØØ2Ø,233Ø33Ø333,4ØØØ33Ø333
129Ø DATA ØØØØØ11111,333331ØØØ1,3ØØØØ1ØØ
Ø1,3ØØØØ1ØØØ1,3ØØØØ1ØØØ1,3333312222,ØØØØ
Ø1ØØØ2,ØØØØØ1ØØØ2,ØØØØØ1ØØØ2,4111112222
13ØØ DATA Ø4ØØØØØØØ4,41ØØØØØØ22,Ø1133332
22,Ø11ØØØØ222,Ø1111Ø2222,1111Ø22222,111Ø
ØØØ22Ø,111333322Ø,11ØØØØØØ24,4ØØØØØØØ4Ø
131Ø DATA 2222ØØØØØØ,22233322Ø,22333333
2Ø,233333333Ø,Ø33333333Ø,Ø33333333Ø,Ø333
33333Ø,Ø13333332Ø,4113333222,44ØØØØØØ2Ø
132Ø DATA 1ØØØ1Ø2222,11Ø1122ØØØ,11111222
22,1Ø1Ø1ØØØ22,1ØØØ12222Ø,133ØØØ33ØØ,ØØ33
Ø33ØØØ,ØØØ333ØØØØ,ØØ33Ø33ØØØ,433ØØØ334Ø
133Ø DATA 42ØØØØØØ24,222ØØØØ222,Ø2222222
2Ø,ØØ2122320Ø,ØØ222222ØØ,ØØ222222ØØ,ØØ23
22120Ø,Ø22222222Ø,222ØØØØ222,42ØØØØØØ24
134Ø DATA 3333323333,333ØØØØ333,33331333
33,33Ø3ØØ33Ø3,21Ø3Ø3Ø3Ø3,33Ø333Ø3Ø1,3333
ØØ33Ø3,3333133333,ØØØØØØØ333,4333323333
135Ø DATA Ø33333Ø222,23ØØØ333Ø2,2Ø11Ø3ØØ
Ø2,2Ø1ØØ333Ø2,2Ø1Ø113ØØ2,2Ø111Ø333Ø,2ØØØ
2ØØØ33,Ø22Ø111ØØ3,ØØ222Ø111Ø,433Ø22ØØ11
```

Mマガ縦断ウルトラプレゼント
お年玉プレゼント
MSX turbo R
MIDIサウルスモニター募集

お待たせしました！　誌上最大の企画の当選者発表のお時間です。今回送られてきたはがきの枚数は3万通あまり！　ご当選のみなさんおめでとうございます。次はプレゼントの到着をお待ちください。なおスペースの都合上、約半分の方のみ、お名前を掲載いたします。

Panasonic　FS-A1ST

群馬県	小林　隆夫	石川県	高嶋　博史
東京都	加藤　千晶		

Bit² MIDIサウルス

宮城県	松田　和也	福井県	光枝　孝郎
茨城県	遠井　幸男	富山県	紺野　雄平
埼玉県	坂田　伸一		

★プレゼントの人気度チェックだ!!

Mマガ縦断ウルトラプレゼント		お年玉プレゼント	
1位 PROGRAM HOUSE	280倍	1位 フリートコマンダーⅡ 黄昏の海域	163倍
2位 SOFTWARE REVIEW	222倍	2位 DPS SG	146倍
3位 特集 BASICの逆襲	196倍	3位 エメラルド・ドラゴン	139倍
4位 MSXView徹底解析	132倍	4位 サークⅡ	133倍
5位 MSXゴー!	57倍	5位 ドラゴンナイトⅡ	122倍

1 ソリッドスネーク メタルギア2

静岡県	森　真
静岡県	鶴橋　剛史
京都府	渋谷　清孝
三重県	藤井　崇
長崎県	片岡　宝

他5名

2 F1道中記

千葉県	新井　肇
神奈川県	鈴木　大輔
愛知県	安藤　正雄
長野県	滝沢　明彦
山口県	斎藤　信宏

他5名

3 シード オブ ドラゴン

群馬県	中原　泉
群馬県	清水　貴之
千葉県	廣田　祥巳
神奈川県	伊沢友一郎
大阪府	中村　広志

他5名

4 ウィザードリィ3

埼玉県	小野崎博幸
長野県	堀内　和幸
愛知県	山田　晋
滋賀県	喜多　孝義
福岡県	鈴木　篤

他5名

5 エメラルド・ドラゴン

東京都	中川　隆
京都府	諸留　真如
兵庫県	平山　享
岡山県	白神　朋幸
熊本県	山城　政秀

他5名

6 ティル・ナ・ノーグ

栃木県	磯部　洋一
栃木県	浅野　治男
愛知県	永田　哲也
大阪府	巽　大介
和歌山県	水上　智之

他5名

7 ファンタジーⅣ

千葉県	林　たかこ
東京都	蛭田　記章
愛知県	伊藤　友也
山口県	井原　正樹
岡山県	片岡　努

他5名

8 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

埼玉県	苗代　敬
埼玉県	泉　信
千葉県	海保富士雄
広島県	足利　洋志
福井県	辻井　一也

他5名

9 FRAY サーク外伝

千葉県	松尾　圭介
静岡県	望月　豊
愛知県	井上　雄大
京都府	金城　健一
滋賀県	品川　忠弘

他5名

10 サークⅡ

宮城県	藤木　和彦
埼玉県	中村　友和
長野県	宮坂　隆雄
愛知県	甲斐紳一郎
岐阜県	荻山　晴彦

他5名

11 魔導士ラルバ 総集編

群馬県	飯塚　隆行
静岡県	川鍋　康仁
大阪府	畑谷　俊成
岐阜県	河田　浩介
広島県	大島加奈子

他5名

12 Misty Vol.6

青森県	坂下　昌行
福島県	鎌田　武彦
長野県	西沢　弘
宮崎県	日高　浩司
福岡県	松永　年弘

他5名

13 ラプラスの魔

東京都	本多　斉
東京都	高倉　守虎
東京都	玉置　隆輝
大阪府	上野　広幸
大阪府	藤井　元雄

他5名

14 フリートコマンダーⅡ 黄昏の海域

北海道	吉野　幸作
大阪府	下田　智弘
奈良県	東井　英治
広島県	野西泰由紀
香川県	横本　誠

他5名

15 ランペルール

栃木県	山本　佳彦
東京都	富家　渉
山梨県	平元　鍾澤
大阪府	堀　真人
広島県	川上　昌則

他5名

⬆これが３万通のはがきの山。郵政省もさぞや喜んでいることだろう。

うーん、もうみんなプレゼントっていうと元気(現金？)だなぁ。たぁぼうもミディちゃんも、Mマガ読者のパワーにびっくりしていたぞ！　左に掲載した人気度チェック表を見ればわかると思うけど、まるで有名私立幼稚園以上の倍率だもんね。しかし読者から、残念な報告も届いたぞ。その報告とは、Mマガ１月号のモニター＆プレゼント応募券が切り取られていた、というものなんだ。こういった、人に迷惑をかけるという行為は絶対にやっちゃダメ！　だってみんなで楽しみたいでしょ、ね！

全国新作予報

滋賀県	畑澤	文彦	18歳

SOFTWARE REVIEW

神奈川県	杉本	知子	15歳
静岡県	石垣	卓	20歳
佐賀県	木村	アトム	14歳

もりけんのすけべで悪いかっ!!

愛媛県	薦田	浩一	24歳

特集　BASICの逆襲

神奈川県	扇谷	信孝	19歳
愛媛県	冨士野	貴宏	16歳
岐阜県	川瀬	直登	13歳

木原美智子のチャットDEデート

北海道	二階堂	孝彦	17歳
秋田県	高橋	広光	18歳
秋田県	佐藤	雅敬	18歳
埼玉県	日吉	英司	19歳
東京都	高倉	浩守	13歳
新潟県	羽田	修市	19歳
兵庫県	小路	進	17歳
大阪府	本城	太	16歳
高知県	間崎	伸英	16歳
福岡県	福島	克秀	16歳

マシン・フォー・トリニティ

千葉県	西島	蔵人	15歳
埼玉県	畠中	仁	16歳
静岡県	加藤	智宏	14歳
兵庫県	清水	明	15歳
宮崎県	黒木	寿夫	28歳

MSXゴー!

東京都	山本	秀雄	歳

ハイテクワンダーランド

神奈川県	柴田	早苗	17歳
神奈川県	小林	友明	15歳
静岡県	仁藤	芳彦	45歳
兵庫県	前田	聖一	16歳
福岡県	野畑	勝志	19歳

めざせ!　RPGの達人

千葉県	仁村	義信	14歳
静岡県	鎌田	康明	17歳
愛知県	今泉	友道	17歳

人工知能うんちく話

東京都	永井	一次	26歳
神奈川県	清水	茂孝	13歳
岡山県	小池	雅文	18歳

音楽のこころ

茨城県	三村	緑	16歳
千葉県	細川	浩邦	21歳
愛知県	山田	高嗣	16歳
大阪府	今荘	和枝	21歳
大阪府	兵頭	五一郎	36歳
大阪府	近藤	正幸	18歳
大阪府	前村	裕二	17歳
岡山県	竹本	和敏	17歳
香川県	吉井	昭洋	19歳
福岡県	阿部	康彦	22歳

おもしろNETWORK

埼玉県	白川	剛志	17歳
山梨県	小林	大基	17歳
岐阜県	古野	秀行	17歳

テクニカルアナリシス

岩手県	大川	智久	14歳
埼玉県	岩田	隆	14歳
新潟県	丸山	正敏	17歳
滋賀県	増尾	友和	15歳
佐賀県	横町	将司	16歳

MSXView徹底解析

青森県	中島	幸彦	23歳

わくわくC体験

茨城県	遠井	幸男	23歳
埼玉県	岸田	知治	30歳
熊本県	山崎	智之	62歳

ハードウェア事始め

神奈川県	稲田	仁志	24歳
京都府	森垣	修	28歳
福岡県	松永	達洋	20歳

PROGRAM　HOUSE

岐阜県	金澤	敏幸	16歳

16 聖戦士ダンバイン

北海道	成田	裕則
大阪府	佐藤	和徳
三重県	水谷	伸一
山口県	森脇	大輔
宮崎県	松元	陸男

他５名

17 銀河英雄伝説Ⅱ

宮城県	松橋	祐二
茨城県	八木橋	清貞
東京都	山内	隆也
新潟県	小林	正文
愛媛県	長谷川	彩子

他５名

18 ディスクステーション７号

福島県	成田	広喜
福島県	宍戸	一博
大阪府	中村	勝将
兵庫県	入江	昌志
熊本県	前田	晋平

他５名

19 ロードス島戦記　福神漬

埼玉県	平本	政徳
群馬県	石川	拓規
神奈川県	重田	陽児
和歌山県	小谷	知弘
福岡県	菅原	信行

他５名

20 コラムス

秋田県	大塚	信也
千葉県	早川	治男
大阪府	大西	貴志
兵庫県	高橋	宏昌
福井県	小川	圭子

他５名

21 DPS　SG

千葉県	千葉	武志
埼玉県	金山	崇昭
長野県	佐藤	桂治
山口県	乾	仁人
福岡県	安武	圭輔

他５名

22 ドラゴンナイトⅡ

宮城県	佐藤	武雄
群馬県	古川	裕一
大阪府	戸高	義行
広島県	加藤	丈明
長崎県	山崎	明

他５名

23 トワイライトゾーンⅣ

大阪府	向井	幹晴
兵庫県	加地	生学
島根県	上田	淳也
愛媛県	狩野	真也
広島県	塩谷	隆治

他５名

24 ピーチアップ３号

東京都	沖邑	晃央
東京都	鈴木	治
三重県	伊藤	友則
広島県	池元	達夫
鳥取県	松岡	久朗

他５名

25 電脳学園シナリオⅡ　トップをねらえ!

北海道	岩崎	誠
秋田県	沢野	史博
栃木県	小林	啓一
神奈川県	市原	大介
広島県	池田	素

他５名

26 エクスタリアン

北海道	小林	智之
栃木県	平井	秀憲
千葉県	横山	浩律
愛知県	青山	知寛
大阪府	鬼頭	久典

他５名

27 麻雀刺客

秋田県	根田	高行
埼玉県	橋本	京二
千葉県	山本	博文
長野県	小林	俊英
愛媛県	大西	祐司

他５名

28 [ドラゴンシティ]X指定

秋田県	成田	周平
東京都	猪狩	年男
神奈川県	時田	健嗣
神奈川県	金子	武
長崎県	洗川	智洋

他５名

29 X・na

茨城県	長谷川	岳大
山梨県	近藤	高充
大阪府	山下	孝司
兵庫県	老門	武志
滋賀県	三上	雅子

他５名

30 ポッキー2

埼玉県	長野	恵一
東京都	佐島	隆生
神奈川県	高田	亮
鳥取県	竹内	寛勝
大分県	廣田	正彦

他５名

売ります買います

●応募の際の注意

1. 応募の際は必ず指定の応募用紙(コピー可)を使用し、必要事項を決められた字数内でていねいに、はっきりと記入し、62円切手を貼った封書で応募してください。
2. ハード関係は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。ソフトはROM版のみを受け付けます(ディスク版不可)。正式名称、対応機種を明記してください。
3. 価格などは、誤解のないようはっきりと記入してください。
4. 掲載は抽選とします。なおこのコーナーでは、MSX関係のハードとソフトのみを掲載します。それ以外は掲載できません。
5. 18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。必ず保護者の方に記入してもらってください。

●連絡を取る際の注意

1. このコーナーを利用する際は、返信面に自分の住所、氏名を記入した往復はがきを使ってください。
2. リスト中の価格が〝……以下〟〝……くらい〟となっているものは、当事者間で価格を決めてください。
3. ソフトはとくに記載のない限り、MSX2対応のものです。

●その他の注意事項

1. 編集部では、掲載内容の取り消しや、内容の問い合わせには一切応じられません。交渉は直接当事者間で行なってください。
2. このコーナーを利用しての取引は、トラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部では一切の責任を負いません。
3. 取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は〝手渡し〟もしくは郵便局の〝代金引換郵便〟、運送会社の〝代金集金サービス〟などをご利用することをお勧めします(詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください)。

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。 ①売ります ②買います ③交換します

●アスキー日本語ワープロ
MSX-Write(カートリッジ)を
10,000円で売ります。連絡は往復はがきでお願いします。
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

見本

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。 保護者氏名 捺印

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

売ります

●フリートコマンダーII黄昏の海域を6000円で。箱、説明書付。
〒037 青森県五所川原市寺町一
岩見　勝

●ドラゴンクエストIIを2000円で。箱付。
〒018-04 秋田県由利郡仁賀保町馬場字細久保84　池田林央

●パナソニックのオーディオユニットFS-CA1を1万円で。箱、説明書付、送料込。
〒020 岩手県盛岡市川目7-69-6
大川智久

●パナソニックのディスクドライブFS-FD1Aを1万円。クォース、スペースマンボウ、激突ペナントレース2を各3000円で。
〒161 東京都新宿区下落合2-21-2RB15　山本大吾

●SUPER大戦略、ハイドライド3、ヴァリス、激突ペナントレース(箱無)をまとめて7000円で。箱、説明書付。
〒168 東京都杉並区上高井戸2-11-42　中尾　昭

●パナソニックMSX2+、FS-A1WXを2万5000円で。箱、説明書付。
〒437-16 静岡県小笠郡浜岡町佐倉4141　外山雅敏

●ソニーMSX2、HB-F1XDを2万円で。箱、説明書、付属品付、完動品。
〒380 長野県長野市中御所1-5-12
村井淳一

●ハル研究所ハンディスキャナーMSX2を1万2000円で。箱、説明書、ユーザー登録書付、新品同様。
〒618 大阪府三島郡島本町若山台2-3-35-204　深本英明

●パナソニックMSX turbo R、FS-A1STを5万8000円で。箱、説明書、付属品付、傷無、送料込。
〒501-04 岐阜県本巣郡北方町加茂507-10　山中浩士

●パナソニックのプリンターFS-PW1を2万円以上で。箱、説明書、付属品一式付。
〒731-02 広島県広島市安佐北区亀山5-37-23　吉田泰則

●三國志IIを4000円、ドラゴンバスターを900円で。
〒963 福島県郡山市富久山町八山田字勝木沢69-22　箱崎辰美

●SDスナッチャーを4500円、クォースを2500円で。箱、説明書付。
〒104 東京都中央区湊1-8-15-306
登坂公雄

●スペースマンボウ、激突ペナントレース2を各2500円で。箱付。
〒899-56 鹿児島県姶良郡姶良町平松7654-1　東　真太郎

買います

●ソニーMSX2+、HB-F1XVを2万5000円で。説明書、付属品付、完動品希望。多少の傷可。
〒880 宮崎県宮崎市本郷1-17-25
崎田真一

●ドラゴンクエストI、ドラゴンクエストII、スペースマンボウ、クォース、ソリッドスネーク メタルギア2を各3000円くらいで。
〒630 奈良県奈良市中院町30番地102　深村　浩

●FMPACを7500円で。説明書付、完動品に限る。
〒651-22 兵庫県神戸市西区秋葉台3-2-10　下賀幸三

●FMPACを5000円で。説明書付希望。
〒390 長野県松本市島内2199-3
斉藤康行

●ソニーのディスクドライブHBD-F1を1万円以下、FMPACを3000円で。
〒819-11 福岡県糸島郡前原町本1710 和田宏樹

●パナソニックMSX2+、FS-A1WX、またはソニーMSX2+、HB-F1XDJを2万5000円で。完動品希望。
〒693 島根県出雲市西園町3388-9 内田篤志

●ソリッドスネーク メタルギア2を4000円、スペースマンボウを3000円で。
〒693 島根県出雲市浜町1675 井上 剛

●RGBモニター(カラー、TVチューナー内蔵タイプ)を1万5000円で。メーカー不問。
〒573 大阪府枚方市池ノ宮1-15-2 川口修司

●ディスクドライブを1万円で。完動品希望。
〒417 静岡県富士市伝法725-3 相田剛志

●パナソニックMSX2+、FS-A1WX(WSX可)を2万5000円で。箱、説明書付希望。
〒552 大阪府大阪市港区波除4-7-2-504 浜田和弘

●パナソニックのマウスFS-JM1を4000円で。
〒572 大阪府寝屋川市上神田2-3-25 久下宗一

●ソニーMSX2、HB-F1XDmk2を1万5000円で(ディスクドライブ内蔵であればメーカー不問)。完動品希望、汚れ可。
〒915 福井県武生市新保1-1-4 山下純志郎

●ソニーMSX2+、HB-F1XVを3万円、FMPACを1万円で。送料当方負担。
〒283-01 千葉県九十九里町片貝2196-4 松本栄守

●ソニーのディスクドライブHBD-F1、またはパナソニックのディスクドライブFS-FD1Aを8000円以下で。
〒376 群馬県桐生市浜松町1-3-13 永田和幸

●激突ペナントレース2を3000円以下で。箱、説明書付。
〒136 東京都江東区南砂7-2-6-510 中村高昭

●FMPACを6000円くらいで。箱、説明書付希望、送料当方負担。完動品なら傷、汚れ可。
〒276 千葉県八千代市大和田新田763-37 小原 翔

●ソニーのディスクドライブHBD-F1を1万円で。
〒960-21 福島県福島市荒井字苗代添43市営住宅37号 白川 真

●パナソニックMSX2+、FS-A1WSXを3万円、パナソニックの通信モデムFS-CM1を1万円で。説明書付、完動品希望。
〒189 東京都東村山市栄町2-16-22-302 池田正記

●アスキー日本語MSX-DOS2(256KB、RAM内蔵版、説明書付)を1万円で。マシン語入門PART 1、2を各500円で。
〒089-05 北海道中川郡幕別町札内桂町560-58 村瀬善美

交換します

●私のスペースマンボウ、王家の谷・エルギーザの封印、魔城伝説(すべて箱、説明書付)を、あなたのFMPAC(箱無し、傷、汚れ可)と。
〒187 東京都小平市上水南町4-7-1讓葉舎 津村一昌

●私のフリートコマンダーⅡ 黄昏の海域、信長の野望・全国版を、あなたの大航海時代、三國志Ⅱ、モデムカートリッジのいずれかと。
〒654-01 兵庫県神戸市須磨区神の谷3-8-11 浅井芳文

●私のフリートコマンダーⅡ 黄昏の海域を、あなたのSUPER大戦略と。双方とも箱、説明書付で。
〒657 兵庫県神戸市灘区六甲町1-2-13 松島秀樹

●私のSUPER大戦略を、あなたの三國志Ⅱか水滸伝と。箱、説明書付希望。
〒801 福岡県北九州市門司区白野江1-12-3-203 伊津見 渉

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

①売ります ②買います ③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名 捺印

キリトリ線

EDITORIAL

4 1991

STAFF

発行人——塚本慶一郎
編集人——小島 文隆
編集長——宮野 洋美
副編集長——金矢八十男
編集スタッフ——宮川 隆 本田 文貴
清水早百合 高橋 敦子
菅沢美佐子 山下 信行
福田知恵子 都竹 善寛
林 英明 川尻 角栄
奥山 浩幸 斉藤 範子
制作スタッフ——荒井 清和 小山 俊介
浜崎千英子 井沢 利明
佐々木幸子
校正——唐木 緑
フォトグラフ——水科 人士 八木澤芳彦
吉田 武 木村早知子
長瀬ゆかり
編集協力——森岡 憲一 小林 仁
吉田 孝広 吉田 哲馬
戸塚 義一 大庭 聖子
泉 和子 東谷 保幸
栗原 和子 三須 隆弘
橘 史宏 鹿野 利智
制作協力——成谷実穂子 筒井 悦子
スタジオB4 CYGNUS
古川 誠之 高島 宏之
吉田 大介 中島 秀之
深坂 憲一 辻 秀和
白川 千尋 小島 伸行
野島 弘司 小幡 久美
白畠かおり
広告営業——杉山 淳一 白戸 明
出版業務——別所 聖一 伊藤 恭子
アメリカ駐在——トム・ランドルフ
イラスト——桜 玉吉 岩村 実樹
なかのたかし 水口 幸広
及川 達郎 石井 裕子
新井 孝代 池上 明子
米田 裕 赤山 寿文
横山 宏 加藤 直之
林 幸蔵 三崎 昌子

次号は、ひさびさにRPGの特集なのだ。RPGの歴史を繙き、過去の名作RPGから最新のRPGまで、その系譜を紹介するとともに、各界の著名人たちが綴るRPG論を一挙に掲載。これは見逃せないぞ。

情報電話のご案内

☎03-3796-1919

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いいたします。

5月号は4月8日発売! 予価550円

●おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

アスキーブックセレクション

勝手にMS-DOS!

卯木孝一郎著　定価1,500円(税込み)(送料300円)

月刊アスキーで大人気を博した連載記事の単行本化

実用的で楽しく読める、MS-DOSの実戦的入門書。目的に沿ったシステムの構成例はもちろん、それ以前に目的を明確にする手助けから始まり、筆者自らの体験から語るバッチファイルの作成まで、楽しくやさしく解説します。全くの初心者や文系ユーザーにおすすめ。

新版 MS-DOSが見えてくる本

アスキー出版局テクライト編著　定価1,480円(税込み)(送料300円)

ロングセラーMS-DOS入門書の書き下ろし改訂版

MS-DOSは「応用ソフトのプレイヤー」ではありません。OSとは何か、MS-DOSの真の役割は？ といった基本を丁寧に解説、MS-DOSのパワーをフル活用するテクニックがわかります。パソコンそのものへの認識を飛躍的に高める好評入門書の全面改訂版。

マルチプランのすべてがわかる

Multiplan 3.1ブック

片貝システム研究所　高橋尚子、南沢千恵子、伊藤佳澄共著　定価3,090円(税込み)(送料300円)

実用アドバイスを中心にすべてを解説した決定版！

マルチプランの基礎知識からコマンド・関数・マクロリファレンスまでを解説した総合ガイドブックです。実用的アドバイスを中心にシート作成上の問題を解説。実際に作成をしながら学習できる一冊です。マルチプランユーザーに贈る解説書の決定版です。

X68000パワーアッププログラミング

石橋尚史、島田広道、丸川一志共著　定価2,880円(税込み)(送料300円)

X68000のソフト開発環境を詳説するプログラマ必読の一冊

クリエイティブマシンX68000の概要はもちろん、DOS(Human68K) X-Basic、C compilerなどソフトウェアの開発環境について詳しく解説。ツールやライブラリを活用することで、X68000らしいプログラミングが学べる、プログラム指向のユーザーには必携の一冊です。

MSX-C入門 上巻

桜田幸嗣著　定価1,450円(税込み)(送料300円)

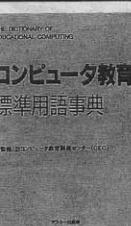
本格的プログラミングを楽しむためのMSX-C入門書

MSXのプログラミングもマシン語が中心になりつつある現在、MSX-Cによるプログラミングを志す人のための入門書として本巻は編集されました。上巻はC言語一般の基礎に始まり、MSX-Cの文法をひと通り理解することが目的ですが、本巻だけでも簡単なプログラミングは十分可能になります。

MS-Cライブラリ・テクニック

オージー・ハンセン著 福崎俊博訳　定価3,610円(税込み)(送料300円)

初級からステップアップするためのC言語テクニック

MS-Cユーザーのための、MS-DOSマシンを対象とした汎用関数やプログラミングの解説本。実際に使える各種コマンドなどを作りながら学べるので、C言語のライブラリ拡張にも役立ちます。また、各ルーチンにはソース・リストごとに細かい説明がなされています。

デスクトップ・パブリッシング 基礎知識

ジョン・シーボルト、フリッツ・ドレスラ共著 廣野幸治監訳　定価2,580円(税込み)(送料300円)

DTP(電子編集)の流れを解説したはじめての一冊!

デスクトップ・パブリッシングに関する基礎知識を与えてくれるのが本書です。DTPの歴史や現状から、実際のDTPの流れである、原稿、活字、組版までを詳しく解説します。DTPに関する基礎知識を身につけるには最適の一冊。

デカルトの夢

フィリップ・J・デービス、ルーベン・ヘルシュ共著　椋田直子訳　定価2,800円(税込み)(送料300円)

数学化された世界とは　コンピュータと人間とのかかわりを考える

若き日のデカルトは、数学で統一された合理的な世界を夢見ていた。そして今、コンピュータの力によって、その理想は実現しつつある。数学は、社会や人間にどのような影響をおよぼすのか?コンピュータ社会の未来像は?現代に生きる、新しい知識人のための一冊。

コンピュータ教育標準用語事典

財団法人コンピュータ教育開発センター(CEC)監修　定価2,880円(税込み)(送料300円)

コンピュータ教育開発、決定版専門用語集

本書はCECが設置した、専門家、教育出版社、メーカーなどの構成員からなる「用語問題検討分科会」で選定した用語を、独自のわかりやすい構成で辞書化したものです。唯一無二の権威ある用語事典として、コンピュータ教育に欠かせない一冊となるでしょう。

MS-DOS SOFTWARE TOOLS 1

打越、浜野、梅原、小松、嶋谷共著　定価9,800円(送料400円)

MS-DOSを有効利用するコマンド36点を収録

ファイル操作、システム管理、ユーティリティなどのコマンドを実用的に収録し、MS-DOSのユーザー環境の拡充を図ります。ソフトウェア開発者から、アプリケーションユーザーまで、MS-DOSに+αを求めるすべてのユーザーに贈る、実用コマンド集。

MS-DOS SOFTWARE TOOLS 2

アスキー書籍編集部編著　定価9,800円(送料400円)

大好評"TOOLS1"を凌ぐ26のパワーアップコマンド集

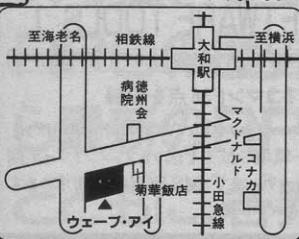
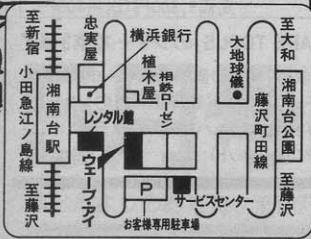
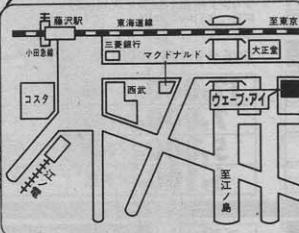
ディスクの整理／解析などのコマンド群と、エディタのみでは複雑なファイル処理が、可能になるフィルタ・コマンド群などを集結させました。
内容：FOREACH.EXE(複数のコマンドによる一括処理)/GAR-BAGE.EXE(ディスクのディレクトリ・エントリとFATの整理)/他

MS-DOS SOFT WARE TOOLS 3

アスキー書籍編集部編　定価9,800円(送料400円)

大好評「MS-DOS SOFTWARE TOOLS」のシリーズ第3弾！

ソフト開発支援ツール19本を収録。文字の置換(tr)やメモリの使用状況の表示(mem)などユニークなコマンドを網羅。対応システム：MS-DOS Ver.2.xx, 3.xx/メモリ容量：384kバイト以上/メディア：3.5-2DD, 5-2HD, 8-2D(各8セクタフォーマット)

天下御免のスペ
WAVE EYE
大和店
相鉄線
充実の品揃え!! ソフト＆ハード
ホビーから ビジネスまで 満足なアドバイス
ワープロ パソコン スクール開校中!!
さらにあなたもレベルアップ
WAVE EYE
湘南台店
小田急線
WAVE EYE
藤沢店
JR
パソコン専門ショップ大和店
至海老名
相鉄線
至横浜
大和駅
徳州会病院
マクドナルド
コナカ
小田急線
菊華飯店
ウェーブ・アイ
☎0462-63-9898
パソコン&AV専門ショップ湘南台店
至新宿
小田急江ノ島線
湘南台駅
至藤沢
忠実屋
横浜銀行
植木屋
相鉄ローゼン
大地球儀
至大和
湘南台公園
藤沢町田線
至藤沢
レンタル館
ウェーブ・アイ
サービスセンター
お客様専用駐車場
☎0466-43-1771
ビジネス&ホビーのハイテクランド
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

シャリスト!!
だから
通信販売での
ご利用も安心!
WAVE EYE
三ッ境店
ご注文は今すぐ!!
0120-00-9898
0088-22-5555
Let's call!
お申し込みは
お電話なら!
通話料金無料の
フリーダイヤル
フリーコールで
0120-00-9898
0088-22-5555
はがきなら!
〒252
藤沢市湘南台
一丁目十二番地二号
ウェーブ・アイ
通信販売課
1.住所
2.氏名
3.年令
4.電話番号
5.保護者名 印
(20才未満の方)
6.広告掲載雑誌名
7.商品名
8.支払い方法
月 々○円×○回
ボーナス○円×○回
ファクシミリなら!
注文書
1.氏名
2.住所
3.年令
4.電話番号
5.保護者名㊞
(20才未満の方)
6.広告をご覧になった雑誌名
7.商品名
8.支払い方法
月々○円×○回
ボーナス○円×○回
0466-43-1265
24時間いつでも
受付しております。
お忙しい方は是非
ご利用下さい。
お届けは
全国無料配送!
「こんなに安いのに?」と疑問でしょうが、送料はいりません。
(但し、5万円以下の商品または離島にお住まいの方は別料金となります。)
配達日指定OK!
留守がちのあなたのために、ご都合に合わせて配達します。
もちろん日曜・祭日も大丈夫!
夜間配達もOK!
日中留守がちなのは当たり前、そういう方には、夜間配達も可能になりました。
(PM6:00~8:00の間)
お支払いは
代金引換えなら!
現金一括払いにしたいというお客様、
お支払いは商品到着時で結構です。
(但し、離島にお住まいの方は、ご利用できません。)
銀行振込なら!
お振込みいただいてからのお届けとなります。
クレジットなら!
超低金利クレジット!
3~72回までの格安の金利、しかもお客様希望の自由なお支払いプランがたてられます。
支払いは7ヶ月先からでもOK!
商品先取り、お支払いは7ヶ月先からの支払い開始。
ボーナス一括払いOK!
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで。
ボーナス2回払いOK!
月々の支払いはまったくなし/お支払いは夏と冬のボーナスで。
カレッジクレジットOK!
20歳以上の大学生、新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。
(但し、状況により保証人を必要とする場合もございます。)
メンテナンスは
安心の2倍保証!
メーカー保証書 + ウェーブ・アイ保証書
メーカー保証+ウェーブ・アイ保証で2倍の安心。
2ヶ月以内の故障は新品交換!
新品交換の期間を2ヶ月に延長、安心してお使い下さい。
FM-TOWNSなら出張修理OK!
TOWNSは全国出張サービスを致しております。
万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。
NEC保守サービス認定店!
メーカー承認のサービススタッフが迅速に修理致します。
(但し、出張修理は致しません。)
etc.
お見積りサービス!
ウェーブ・アイのプランではいやだ/という方は、どうぞご自分のベストプランを作って下さい。すぐにお見積りを致します。お電話又はFAX何でも結構です。
下取り・買取りもOK!
お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買替えができます。
メンテナンスキットプレゼント
ウェーブ・アイのお買得プラン
でお買上げの方に
もれなくプレゼント!
●クリーニングディスク
●ブランクディスケット10枚
●クリーナーワックス
●携帯用フロッピーケース
パソコン専門ショップ藤沢店
藤沢駅
東海道線
至東京
小田急線
三菱銀行
マクドナルド
大正堂
西武
コスタ
ウェーブ・アイ
江ノ電
至江ノ島
☎0466-28-1771
パソコン専門ショップ三ッ境店
至横浜
三井銀行 横浜信金
至大和
相鉄LIFE
三ッ境駅
相鉄ライフ
4F
横浜厚木線
☎045-363-7044

プラン400 A1STお買得基本セット

品名	価格
FS-A1ST(MSX-TURBO-R)	87,800円
フレイ	7,800円
シードオブドラゴン	8,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計106,900円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,700円×12回	ボーナス なし
6,000円×18回	ボーナス なし
4,600円×24回	ボーナス なし
3,200円×36回	ボーナス なし

プラン472 A1ST本格ミュージックセット

品名	価格
FS-A1ST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(TV内蔵、MSX専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(ディスプレイ接続ケーブル)	3,000円
FS-PC1(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	59,800円
SRS-150EX(防磁型、アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
MIDIサウルス(音楽作成ソフト、MIDIインターフェイス付)	19,800円
CM-32L(音源モジュール)	69,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
提督の決断(シミュレーションゲーム)	14,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
FS-JM1-H(マウス)	7,500円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計412,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
6,200円×72回	ボーナス なし

プラン401 A1STおもしろゲームセット

品名	価格
FS-A1ST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(テレビ内蔵，専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用接続ケーブル)	3,000円
EGG-MOUSE(マウス)	5,800円
XE1-PRO(連射式ジョイスティックコントローラ)	9,500円
フレイ	7,800円
シードオブドラゴン	8,800円
ディスクステーションDX3号	3,880円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計186,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
13,700円×12回	ボーナス なし
9,400円×18回	ボーナス なし
7,200円×24回	ボーナス なし
5,000円×36回	ボーナス なし

プラン473 A1ST簡単学習セット

品名	価格
FS-A1ST(MSX-TURBO-R)	87,800円
FS-PC1(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	59,800円
HBS-E011D(英単語チェッカー)	7,800円
HBS-E010D(漢読百科)	7,800円
はがき書右衛門(住所録ソフト)	7,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
連射式ジョイパッド	2,500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
FS-JM1-H(マウス)	7,500円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計194,180円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
11,000円×12回	ボーナス24,500円×2回
7,000円×18回	ボーナス20,400円×3回
5,000円×24回	ボーナス18,600円×4回
5,700円×36回	ボーナス なし

プラン402 A1STパソコン入門セット

品名	価格
FS-A1ST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(テレビ内蔵，専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用接続ケーブル)	3,000円
EGG-MOUSE(マウス)	5,800円
FS-PC1(48ドット，カラー熱転写プリンタ)	59,800円
SRS-150EX(防磁型，アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
ディスクステーションDX3号	3,880円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク，マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子，ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計295,080円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス21,700円×3回
6,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

ホビーのことなら

ご注文は今すぐ通話料金

0120－0
0088－2

受付時間 AM10：00▸

藤沢0466(43)1775
札幌 011(771)4971
盛岡 0198(24)3172
仙台 022(267)5371
新潟 0252
東京 03(3
静岡 0542
名古屋 052(5
大阪 06(3

PC-9801DX

プラン411 98DX2お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載，FM音源内蔵)	318,000円
CU-14GD(0.39mm，高解像度CRTチルト台付)	69,800円
AM-350(バスマウス，350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計398,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス26,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン412 98DX2おもしろゲームセット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載，FM音源付)	318,000円
CU-14FD(0.31ミリ，高解像度，チルト台付)	74,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
レイガン(ロールプレイングゲーム)	6,800円
サイレントメビウス(アドベンチャーゲーム)	14,800円
大戦略III'90(シミュレーションゲーム)	9,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス，350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク，マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子，ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計504,180円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×30回	ボーナス23,200円×5回
8,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
7,800円×60回	ボーナス なし

MSXの潜在力を引き出すクリエイティブパソコン。

プラン474 F1XV超お買得セット

品名	価格
HB-F1XV(MSX2+)	69,800円
FS-PW1(ワープロ内蔵プリンタ)	49,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計122,500円 ➡ **特価 69,800円**

月々	ボーナス
12,800円×6回	ボーナス なし
6,600円×12回	ボーナス なし
4,600円×18回	ボーナス なし
3,500円×24回	ボーナス なし

プラン475 F1XVお買得基本セット

品名	価格
HB-F1XV(MSX2+)	69,800円
CPS-14F1(ドットピッチ0.37ミリ、鮮明カラーCRT)	60,000円
FS-VC3011A(ディスプレイ接続ケーブル)	3,000円
サーク2(ロールプレイングゲーム)	8,800円
エメラルドドラゴン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
FRAYサーク外伝(アクションゲーム)	7,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計158,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,900円×12回	ボーナス なし
7,500円×18回	ボーナス なし
5,900円×24回	ボーナス なし
4,200円×36回	ボーナス なし

プラン476 F1XV簡単学習セット

品名	価格
HB-F1XV(MSX2+)	69,800円
TH-14G2(TV内蔵、MSX専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(ディスプレイ接続ケーブル)	3,000円
HBP-F1C(24ドットカラー熱転写プリンタ)	49,800円
HBS-E011D(英単語チェッカー)	7,800円
HBS-E010D(漢読百科)	7,800円
はがき書右衛門(住所録ソフト)	7,800円
FRAYサーク外伝(アクションゲーム)	7,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
FS-JM1-H(マウス)	7,500円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計224,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×12回	ボーナス24,800円×2回
7,000円×18回	ボーナス24,800円×3回
5,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,100円×36回	ボーナス なし

PC-98DO+

プラン409 98DO+お買得基本セット

品名	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載，FM音源内蔵)	278,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm，高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AM-350(バスマウス，350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計373,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス26,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
5,700円×60回	ボーナス なし

プラン410 98DO+超お買得入門セット

品名	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載，FM音源ボード内蔵)	278,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ，高解像度CRT，チルト台付)	118,000円
PC-PR150T(80桁，48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト，グラフィック作成，通信機能付)	9,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス，350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク，マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子，ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計544,380円 ➡ **特価 339,000円**

月々	ボーナス
11,000円×24回	ボーナス27,600円×4回
8,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
7,600円×60回	ボーナス なし

プラン477 98DO+お買得ゲームセット

品名	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載、FM音源ボード内蔵)	278,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ搭載、高解像度CRT)	99,800円
信長の野望武将風雲録(シミュレーションゲーム)	9,800円
A列車で行こうIII(シミュレーションゲーム)	12,800円
大戦略III'90(シミュレーションゲーム)	9,800円
アシストレター(簡単ワープロソフト)	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計440,480円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス21,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
6,100円×72回	ボーナス なし

PC CLUB

プラン403 PC-CLUBお買得基本セット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計244,600円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×12回	ボーナス26,900円×2回
8,000円×18回	ボーナス20,000円×3回
5,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス なし

プラン404 PC-CLUB超お買得初心者入門セット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm, 高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR102TL3(80桁, 24ドットカラー熱転写漢字プリンタ)	50,000円
CRI-UNO(入門ワープロ、入門表計算、グラフィックエディタ等)	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
信長の野望武将風雲録	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
マウスパッド	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計374,080円 ➡ 特価 238,000円

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス30,400円×3回
7,000円×24回	ボーナス27,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
6,300円×48回	ボーナス なし

プラン478 PC-CLUBおもしろゲームセット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
SRS-150EX(防磁型、アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
信長の野望武将風雲録(シミュレーションゲーム)	9,800円
A列車で行こうIII(シミュレーションゲーム)	12,800円
大戦略III'90(シミュレーションゲーム)	9,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計320,580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス25,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,200円×8回

プラン405 PC-CLUB中級ビジネスセット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31mm, 高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
VP-960PC(80桁24ドットカラー漢字プリンタ)	118,000円
Microsoft-Works(ワープロ, 表計算, グラフ、データベース)	40,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	19,800円
プリンタ用紙(10インチ連続用紙)500枚	2,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計516,580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,100円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

まかせなさい

無料のフリーダイヤルで

0−9898
2−5555

PM9:00 電話一本即納!

(75)5076 広 島 082(293)0811
226)9286 福 岡 092(481)0502
(54)0696 FAX 0466(43)1265
81) 4325 18歳未満の方は保護者とご一緒に
62) 5057 お電話下さい〈特価は税別〉

ネス&ホビーのハイテクランド

VE EYE
ウェーブ・アイ

プラン479 PC-CLUBお買得ミュージックセット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
ミュージ郎Jr(音楽作成ソフト、音源モジュール付)	98,000円
SRS-150EX(防磁型、アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
PC-PR102TL3(80桁、24ドット日本語熱転写プリンタ)	50,000円
プリン太くん(楽譜印刷ソフト)	7,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計487,180円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,800円×10回
7,100円×72回	ボーナス なし

スーパーファミコンと
21型カラーテレビの一体型!!

プラン406 スーパーファミコン内蔵テレビ

21G-SF1(21型)

定価133,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,400円×12回	ボーナス なし
7,100円×18回	ボーナス なし
5,400円×24回	ボーナス なし
3,800円×36回	ボーナス なし

PC-9801UR/UF

A4ファイルサイズの省スペース
デスクトップ98。

プラン469 98UFお買得基本セット

品名	価格
PC-9801UF(CPU-V30HL, 3.5インチFDD2基搭載)	218,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計302,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス25,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,200円×6回
5,500円×48回	ボーナス なし

プラン470 98URお買得基本セット

品名	価格
PC-9801UR(3.5インチFDD1基, 1.25MB-RAMドライブ搭載)	218,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計292,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス20,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス19,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

プラン471 98UR超お買得セット

品名	価格
PC-9801UR(3.5インチFDD1基, 1.25MB-RAMドライブ搭載)	218,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
AP-900PC(80桁, 48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
ユーカラWAVE(ワープロ, グラフィック, 通信ソフト)	9,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計413,380円 ➡ 特価 279,800円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス21,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,700円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

PC-9801DS

プラン427 98DS2お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	118,000円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

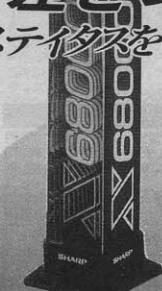
定価合計486,780円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×30回	ボーナス23,500円×5回
7,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,100円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン428 98DS2初心者用ミュージックセット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
PC-KD882(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
SRS-D3K(ウーファー12W、スピーカ13Wの大迫力スピーカシステム)	20,800円
ミュージ郎(楽譜作成演奏システム、音源モジュール付)	158,000円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
Music-Bank(データ曲集)	3,500円
プリン太くん(楽譜印刷ソフト)	7,800円
AP-600PC(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
SE-513D(パイオニア高感度デジタル対応ヘッドホン)	4,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	19,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計777,280円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
9,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
11,500円×72回	ボーナス なし

拡張性にすぐれた
ハイコストパフォーマンスマシン。

プラン413	X68PROⅡお買得基本セット
CZ-653C	285,000円
CZ-606D(ドットピッチ0.31mm,高解像度CRT,チルト台付)	79,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計364,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

お電話にてお問合せ下さい

プラン414	X68PROⅡお買得ゲームセット
CZ-653C	285,000円
CZ-613D(TV内蔵ドットピッチ0.31mm高解像度CRT)	135,000円
ソル・フィース(横スクロールシューティングゲーム)	8,800円
イメージファイト(縦スクロールシューティングゲーム)	9,700円
ダイナマイトデューク(アクションゲーム)	8,800円
リングマスター(究極のファンタジーロールプレイングゲーム)	8,800円
銀河英雄伝説Ⅱ(シミュレーションゲーム)	9,800円
JOY-CONT-Turbo3(連射式ジョイパッド)2本	4,400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計470,300円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス23,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,200円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン415	X68PROⅡ超お買得基本セット
CZ-653C-BK	285,000円
CZ-606D-BK(ドットピッチ0.31mm,超高解像度CRT,チルト台)	79,800円
AP-900(48ドット,高品位カラー熱転写プリンタ)	92,800円
♯8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計517,980円➡**特価 349,000円**

月額	ボーナス
10,000円×30回	ボーナス23,000円×5回
8,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
7,800円×60回	ボーナス なし

初心者から達人まで

ご注文は今すぐ通話料金

0120－0
0088－2

受付時間 AM10:00▶

藤沢0466(43)1775
札幌 011(771)4971
盛岡 0198(24)3172
仙台 022(267)5371
新潟 0252
東京 03(3
静岡 0542
名古屋 052(5
大阪 06(3

X68000
見はてぬ夢の象徴。
次代のインテリジェンス!

先着50名様にゲームソフトプレゼント

プラン416	X68SUPERお買得基本セット
CZ-604C-TN	348,000円
CZ-606D(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	79,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計427,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

お電話にてお問合せ下さい

プラン417	X68SUPER〔HD〕基本セット
CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載)	498,000円
CZ-613D-TN(TV内蔵ドットピッチ0.31mm高解像度CRT)	135,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計633,000円➡ **ウェーブ・アイ特価**

お電話にてお問合せ下さい

プラン418	X68SUPERお買得MIDIセット
CZ-604C-TN	348,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31mm,高解像度CRT,チルト台)	79,800円
RX-X55(ビクターCDラジカセ)	43,800円
CM-64(MIDI音源モジュール)	129,000円
CZ-6BM1(MIDIインターフェース)	26,800円
MusicPRO68K(MIDI)(楽譜編集,演奏ソフト)	28,800円
ソングライブラリィ(101曲収納)	8,800円
MusicStudioPRO68K(マルチレコーディングソフト)	28,800円
銀河英雄伝説Ⅱ(シミュレーションゲーム)	9,800円
アトミックロボキッド(前方向スクロールロボットシューティングゲーム)	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計716,380円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス36,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン419	X68SUPER〔HD〕グラフィックセット
CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載)	498,000円
CZ-613D-TN(TV内蔵ドットピッチ0.31mm高解像度CRT)	135,000円
AP-900(80桁,48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	92,800円
♯8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
CybernotePRO68K(パーソナルデータベース)	19,800円
CANVAS-PRO68K(最新型ドローグラフィックツール)	29,800円
ドローグラフィックライブラリィVol.1	8,800円
マジカルショット(シミュレーションゲーム)	7,800円
銀河英雄伝説Ⅱ(シミュレーションゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計812,580円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス39,100円×6回
11,000円×48回	ボーナス30,900円×8回
8,000円×60回	ボーナス33,700円×10回
11,900円×72回	ボーナス なし

プラン420	X68SUPER本格アートセット
CZ-604C-TN	348,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31mm,高解像度CRT,チルト台)	79,800円
IO-735X(136桁,カラーインクジェットプリンタ)	248,000円
IO-73CX(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
Z'sSTAFF-PRO68K(高機能グラフィックソフト)	58,000円
GT-1000(A7サイズ,ハンディータイプフルカラーイメージスキャナ)	79,800円
♯5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計951,280円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
18,000円×36回	ボーナス40,300円×6回
14,000円×48回	ボーナス32,700円×8回
12,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
14,300円×72回	ボーナス なし

プラン421	X68SUPER〔HD〕PCM体験セット
CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載)	498,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31mm高解像度CRT)	79,800円
AP-600(80桁,24ドットカラー熱転写プリンタ)	62,800円
♯8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
CM-32P(音源モジュール)	72,000円
CZ-6BM1(MIDIインターフェース)	26,800円
MusicPRO68K(MIDI)(楽譜編集,演奏ソフト)	28,800円
ソングライブラリィ(101曲収納)	8,800円
MusicStudioPRO68K(マルチレコーディングソフト)	28,800円
銀河英雄伝説Ⅱ(シミュレーションゲーム)	9,800円
MA-12C(防磁型スピーカ)2台	28,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円

定価合計854,380円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス43,100円×6回
12,000円×48回	ボーナス32,700円×8回
10,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
12,800円×72回	ボーナス なし

FM TOWNS

プラン435	TOWNS-80Hお買得基本セット
FM-TOWNS-80H(85MBハードディスク搭載)	623,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT)	118,000円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
遥かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計797,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

13,000円×36回	ボーナス39,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス32,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
11,300円×72回	ボーナス なし

みんな一緒に楽しもうよ!!

無料のフリーダイヤルで

0−9898
2−5555

PM9:00 電話一本即納!

(75)5076　広　島 082(293)0811
226)9286　福　岡 092(481)0502
(54)0696　FAX 0466(43)1265
81)　4325　18歳未満の方は保護者とご一緒に
62)　5057　お電話下さい〈特価は税別〉

ネス&ホビーのハイテクランド

VE EYE
ウェーブ・アイ

使いやすさと機能で一段と差をつけた! ハイパーメディアパソコン。

プラン436	TOWNS-80H本格ミュージックセット
FM-TOWNS-80H(85MBハードディスク搭載)	623,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
FMT-402(MIDIインターフェース)	35,000円
CM-32L(音源モジュール)	69,800円
FMT-SP101(防磁型スピーカ)	29,800円
Music-PRO-TOWNS〔MIDI〕(楽譜作成,演奏ソフト)	39,800円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
機甲師団	9,500円
コラムス	7,200円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計927,680円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

15,000円×36回	ボーナス49,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス38,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス32,800円×10回
13,500円×72回	ボーナス なし

プラン437	TOWNS-2H激安超お買得セット
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
SRS-150EX(防磁型,アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
ドラッケン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計744,780円 ➡ **特価 398,000円**

9,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

SCSIインターフェイス標準装備。3.5インチFDD×2基のスタンダードマシン

プラン442	TOWNS-20Fお買得通信セット
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
PV-A24VM5(モデム,2400bps,MNPクラス5)	44,800円
HabitatV2(ビジュアルパソコン通信ソフト)	6,800円
TownsVNET-V1.1-L20(高機能通信ソフト)	18,000円
メリーゴーランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
ドラッケン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計513,980円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

11,000円×24回	ボーナス35,300円×4回
8,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
7,800円×60回	ボーナス なし

プラン443	TOWNS-20F超お買得アートセット
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載,FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁,カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンターケーブル)	6,800円
G-EDIT-TOWNS(高機能グラフィック作成ソフト)	30,000円
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計553,780円 ➡ **特価 358,000円**

8,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,300円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン444	TOWNS-20Fおもしろゲームセット
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載,FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13,800円
SRS-150EX(防磁型,アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
ドラッケン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
メリーゴーランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
続ダンジョンマスター、カオスの逆襲	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計532,380円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×24回	ボーナス31,300円×4回
9,000円×36回	ボーナス18,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,700円×8回
7,900円×60回	ボーナス なし

プラン438	TOWNS-40H簡単ワープロアートセット
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁,24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
G5(ワープロソフト,グラフィック作成機能付)	38,000円
SIM-CITY	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4カット紙)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計710,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス41,200円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス31,100円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

プラン439	TOWNS-40Hパソコンマスターセット
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
F-BASIC386コンパイラ	45,000円
B276A100(日本語MS-DOS)	18,000円
HighCコンパイラV1.4L20	40,000円
メリーゴーランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計698,380円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス41,200円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス31,100円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

プラン440	TOWNS-40Hお買得基本セット
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
遥かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計599,380円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×36回	ボーナス30,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
8,200円×72回	ボーナス なし

プラン441	TOWNS-40H本格ワープロセット
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁,24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
FM-OASYS〔HD〕(本格日本語ワープロソフトオアシス)	58,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
ワープロ検定教本3級(日商ワープロ検定)	1,200円
実務に役立つオアシスドリル集	1,200円
ドラッケン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計759,180円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス41,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,200円×10回
10,900円×72回	ボーナス なし

プラン445	TOWNS-20F実戦ワープロセット
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載,FDD2基)	323,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
BJ-10V(80桁,48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
PRINT-BOY2(プリンタ接続インターフェース)	29,800円
FM-OASYS〔FD〕(本格オアシスワープロソフト)	55,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
続ダンジョンマスター、カオスの逆襲	9,800円
遥かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計761,980円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス35,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,200円×10回
10,300円×72回	ボーナス なし

PCライブラリシリーズ

一太郎dash楽勝マニュアル

3.5インチフロッピーディスク付

JTM企画　荒瀬遙著　B5変型　定価3,800円(税込み)

かるくおぼえて楽に使える、50文例収録のフロッピーつき

大ヒット中のノートサイズパソコン。本書はDyna Bookと98NOTE専用に最適化された一太郎dashを初心者でも使いきることができるように初歩からコマンドの使いこなし、他のソフトや、ワープロ専用機のデータの利用などをやさしく解説。さらに付録の3.5インチフロッピーディスクにはすぐに使える応用文例50が収められています。

98NOTEパーフェクト入門

山本まさよし著　B5変型　定価1,800円(税込み)

98NOTEはワープロの代用ではありません

本書は、98NOTEを購入したビギナーがまず知りたい「何ができて、どうすればいいのか」という2つの疑問に答えます。5インチフロッピーの内容はどうやって読むのか、それにはどんな方法があるのか、ワープロにはどんなのがあって、どうやって使うのかなど、知りたいことはすべて本書でわかります。

[ダイナブック]活用と応用

トーコーシステム　イント・ツーワン共著　B5変型　定価1,800円(税込み)

パワーユーザーのための実用書

ダイナブックをセカンドマシンとして利用するパワーユーザー必読の1冊。ユーザーの求める効果的な、RAMドライブの利用法やノウハウからMacやPC-9800、IBM-PCなどの他のマシンとのリンキングの実際を、DESK-LINK や LAPLINK-Mac などのソフトによる実例で解説しています。

●表示価格は、すべて消費税込みです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL03(486)7119 株式会社 ビジネス・アスキー

野球道II

MSX2版好評発売中!!

試合画面

チーム状態は常に確認!

優勝者をめざして、新たなドラマを作るのは君だ。

プロ野球の監督として、数々の"筋書きのないドラマ"を演じた、『野球道』が大幅にパワーアップして『野球道II』となりMSX2版に遂に登場だ!

前作同様、監督となってペナントレースを戦うぞ。毎日のコマンド、キャンプ、ドラフト、トレード、などには、新システムを導入。また試合画面も打席画面とグランド画面切替え方式。キャンプは4クールに分かれ、守備コンバート、新人選手の獲得、コーチ人事。監督解任後には監督浪人モード など、その他いろんな機能が追加され面白さ倍増だ!

●FM音源/FM PAC対応●ジョイスティック対応

MSX2/MSX2+ 3.5"2DD 4枚組 ▶ ¥8,000(税込)

■企画/開発:日本クリエイト　〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1　TEL0729-96-1956

PALAMEDES

パラメデス

もう頭がパラメデス

同じ目どうしがぶつかれば、サイコロはどんどん消えていく。これがゲームの基本。消したサイコロで役を作れば、最高5ラインまでいっぺんに消えるのだ。

すばやいサイの目チェンジとシュートの快感は、まさに『パラメデス』の専売特許。簡単なのに、奥が深い。単純なのに、画期的。どちらさんもよろしゅうございますか?てな感じで、スリルと迫力、楽しんじゃおう!

HI-SCORE 2690
SCORE 2690
STAGE 1
LINE 11

役を作ってどんどん消せ!

2人対戦モードもあるぞ!

MSX2/MSX2+ ▶ ¥4,900(税込)

■企画/開発:㈱ホット・ビィ

発売中!

ファミコン・ゲームボーイで大人気のパズルゲームがMSX2に新登場!!
上から落ちてくるサイコロ群にシューティング!!
自分のサイコロの目を操作して、

MSX magazine 4
平成3年4月1日発行 第9巻 第4号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表)
☎03・3796・1903(編集部)
特別定価 550円(本体534円)
Printed in Japan 大日本印刷(株)
雑誌 12081-04